
Micro NEWS
Micro NEWS
N°11
JUIN 1988
DOSSIER SPECIAL
ATARI E.T.
CONSOLE
NEC
R-Type !
NINTENDO
Ça bouge
MSX
Super Laydock,
Fireball,
Aliens
100 NOUVEAUTÉS
AMIGA
M 2843 - 11 - 19,00 F
3792843019000 00110
Belgique : 139 FB
Suisse : 5,50 FS
Canada : $6,15

EDITO

6 MAI 1988 : L'ÉDITO LE PLUS LONG

SOUS LES PALMIERS

Fermons les yeux un instant... Stop ! Rouvrez-les, sinon vous ne pourrez pas lire. Bon, imaginez maintenant que vous êtes sur la plage : au-dessus de vous le ciel est bleu, derrière vous les palmiers et les cocotiers se balancent paresseusement au soleil, devant vous la mer est couleur pub (ils rajoutent du colorant), autour de vous d'agréables nymphettes qui, une fois payé leur billet d'avion, n'avaient manifestement plus assez d'argent pour acheter le haut de leur maillot deux pièces, vive Air France ! Maintenant, pensez bien à tout ça et fermez les yeux un instant, histoire de savourer...
J'avais dit un instant ! Y'en a qui se sont endormis, ça fait vingt minutes qu'on attend pour reprendre ! (C'est pour ça que c'est l'édito le plus long...). Reprenons. Un numéro spécial été, imperméable aux taches de crème solaire, avec miroir incorporé pour regarder les nymphettes et qui fait maillot de bain. Avec les gadgets il ne coûtera que 250 F. Un peu cher ? Bon alors on le laisse à 19 F, sympa non ? Il y a des pages de jeux concoctés spécialement pour vous par Carali, avec le jeu de la drague sur la plage, résultats garantis. Ça, ça devrait valoir au moins 190 F, mais bon... Et puis...
Zut, on s'est trompé de numéro ! C'est le sommaire du numéro d'été qui sortira fin juin, pas de celui-ci.
Dans ce numéro il y a des extra-terrestres, un festival Atari, une overdose de jeux Amiga, des super-nouveautés MSX (surprise !), le réveil de Nintendo, des éducatifs avant les examens, un jeu NEC, un prix d'abonnement moins cher tu pâmes, des jeux, des jeux, toujours plus de jeux, et puis... stop y'a plus de place pour le reste. Le prochain édito, juré-promis, vous le lirez sur la plage !

J.-M. Berté & Olivier Fontenay

TARGET RENEGADE

Dans la gueule !

J'étais tranquille, j'étais peinard, j'me baladais à La Défense, bref c'était cool, la joie, le pied. Soudain, y'a des mecs pas très cleans qui sont arrivés en moto. Moi, vous me connaissez, j'suis pas le méchant bougre, mais j'aime



quand même pas me faire rouler sur les pieds... Un coup de pied dans la gueule et hop, le motard était par terre.
Ce que je n'avais pas prévu, c'est qu'il n'attendait que ça pour se défouler. Deux skin-heads se sont ramenés avec une batte de base-ball pour essayer de me faire la peau. Heureusement que je connais mon kung-fu sur le bout du joystick (Bruce Lee m'a tout piqué) : j'ai pu me défendre avec une dizaine de coups différents. Mais quand le premier m'a bloqué pour que le deuxième m'assomme avec sa batte, j'ai bien cru y rester... Mais je me suis dégagé, j'ai pris la batte, et là, j'peux vous dire qu'ils ont dérouillé... Seul problème, après, y'en avait dans tous les coins : des skins, des loubs, des punks, des rockys, des durs, des balaises, des nervis, des nerveux, des provocateurs de la police, des concurrents de Micro News jaloux de nos abonnés, des éditeurs voulant se venger de mauvaises critiques... Bref, y'avait du monde. J'ai pris des coups mais j'en ai donné pas mal aussi, vous inquiétez pas les gars,



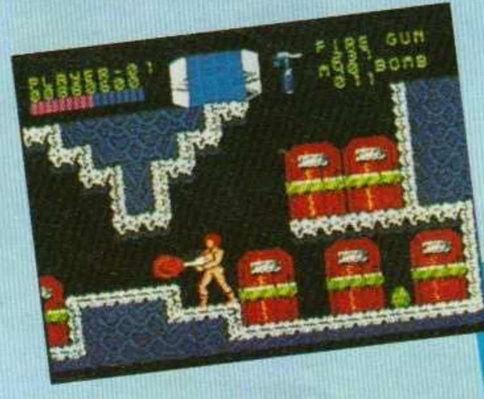


les journalistes de Micro News n'ont pas l'habitude de se laisser faire...
Et puis, j'connais ça. Déjà, Renegade, d'Imagine, c'était pareil : il faut combattre plusieurs adversaires à la fois et c'est vraiment pas facile. Target Renegade, version C64 est encore plus réussi, au plan graphisme et animation, en tout cas. Il renouvelle heureusement le genre des jeux de combats qui commençaient à devenir lassant. Et rassurez-vous, d'autres versions devraient suivre pour CPC, Spectrum. Et attention, ça y est, c'est officiel : ça sortira aussi bientôt sur ST ! Scoop !
(Disquette Imagine pour C64).
C.F.

ALIENS

Tuez-les tous !

Les américains ont fait le film, les japonais ont acheté les droits et fait le logiciel. Celui-ci est basé sur le scénario de Aliens 2 : pas de vaisseau, pas de couloirs métalliques et suintants où se cache le monstre. Non, il s'agit d'une mission d'extermination, du style "retournons sur cette planète horrible et liquidons tous ces maudits aliens !".
Vous voici donc, mitraillette à la main, dans le territoire des monstres. Première rencontre (à part un rocher qu'il faut sauter), un œuf d'alien, qui s'ouvre dès que vous approchez et dont sort le



bébé-alien. Pan ! Je ne lui ai même pas laissé le temps de crier ! Et ainsi de suite jusqu'à ce que vous pénétriez dans un redoutable réseau de cavernes. Là, les choses se compliquent : certains passages semblent impossibles, il y a des réserves

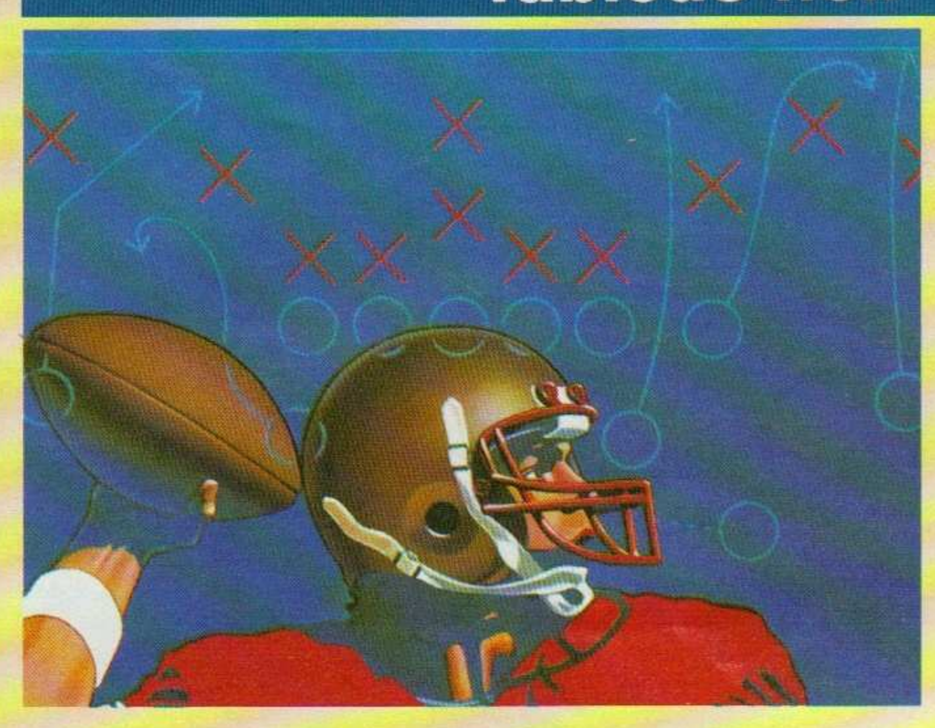


ARMCHAIR QUATERBACK



Croquis et tableau noir

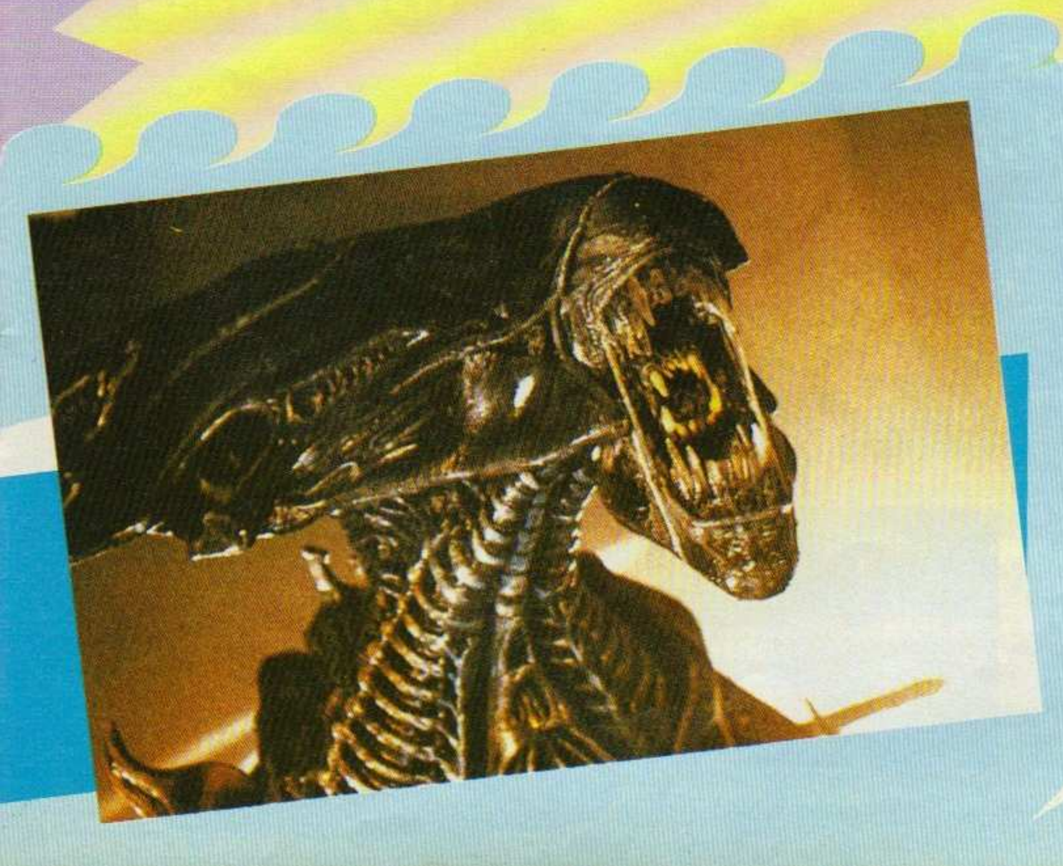
Voici une simulation de football américain vraiment inhabituelle ! Les programmeurs de ce logiciel ne se sont pas préoccupés de vous montrer les joueurs en action. Seuls les statistiques et l'aspect mathématique du jeu les ont intéressés. De telle sorte que vous agissez plus en entraîneur qu'en joueur, que vous déterminez votre tactique à partir de tableaux complexes, que vous bâtissez vos formations d'attaque et de défense en tentant de deviner celles choisies par l'adversaire. Le tout donne une partie d'une abstraction totale (les joueurs sont représentés par de simples croix), mais le reprocher serait injuste : Armchair Quaterback tient toute sa force de la gestion des qualités de chaque joueur, de chaque équipe, et des différents affrontements qui en résultent. Bref, cela ressemble à un authentique wargame. Et c'est peut-être ainsi plus proche de la réalité ! Un logiciel qu'il faut en tout cas essayer. Vous n'en finirez plus de faire des calculs et d'imaginer des combinaisons démentielles pour contrer l'équipe de l'ordinateur, toujours très en forme. Il est aussi possible de jouer contre un ami, mais chacun doit alors éviter de regarder l'écran pendant que l'autre fait ses choix. Un peu contraignant.



(Disquette PC Leisure pour PC et compatibles). **J.M.M.**

d'énergie, permettant la survie des œufs, qu'il faut démolir, et tout un labyrinthe de portes très, très énervant. Bien sûr, vous aurez aussi l'occasion d'améliorer votre armement : fusils laser, 3 types de grenades, etc.
Evidemment, le jeu est banal, mais pimenté par l'Alien et par des écrans simples mais inquiétants. On est éliminé un peu trop vite (pas de vies à tiroir). Mais on s'accroche, et cette impitoyable mission finit par devenir attachante. Une cartouche à découvrir avec acharnement et patience.
(Cartouche Square pour MSX1/2).

J.M.M.



HAAAA..

BALLOON FIGHT

Un jeu gonflé

Balloon Fight est abominablement puéril mais effroyablement marrant. Tout le monde vole grâce à des ballons tenus au-dessus de la tête, que ce soit les méchants, vous, ou votre adversaire. Et tout le monde tient une pique dans sa main. Vous commencez à voir le principe ? Eh oui : il faut crever le ballon de ses adversaires de deux coups de piques. Sans se faire crever le sien, évidemment. Ce qui implique des manœuvres subtiles pour se glisser au dessus de l'ennemi sans qu'il ne vous "pique" au passage.

Quand tous les adversaires sont "crevés", on passe au tableau suivant, et ainsi de suite. Mais le jeu le plus idiot est encore celui à deux joueurs. Vous essayez à la fois de marquer des points avec les adversaires communs déplacés par l'ordinateur et de descendre votre concurrent. Comme les ballons ont une désagréable tendance à voler en zig-zag, cela donne une panique permanente et des situations burlesques. Balloon Fight n'est pas le jeu du siècle ; juste une cartouche hilarante et complètement grotesque. Une idée pour pimenter le jeu : un verre de vodka obligatoire à chaque fois qu'on vous crève votre ballon !

(Cartouche Nintendo).

J.M.M.



ARSÈNE LUPIN

Le gentleman et les fantômes

Arsène Lupin à la mode japonaise : le gentleman-cambrioleur ne s'attaque plus aux bijoux d'une comtesse décadente, mais s'introduit dans un château hanté où est retenue une belle prisonnière. Des chevaliers en armure dont les yeux clignotent l'attendent dans des renfoncements, la police le pourchasse, et une mystérieuse inconnue passe de temps en temps pour lui dérober ce qu'il a pu ramasser... Pauvre Lupin, qui ne sait plus où donner de la tête, seulement équipé d'une petite épée et d'un pistolet dont les balles sont sévèrement rationnées ! Heureusement, en sautant et en ouvrant des sortes de sculpture, il peut regagner des balles, des armes, des objets magiques, et surtout trouver les quatre talismans qui permettent de passer au niveau supérieur.

Ce château à 7 niveaux est en fait un labyrinthe diabolique de couloirs, d'escaliers et de passages secrets. La traversée du pont et le dernier combat dans la tour de l'horloge sont particulièrement impressionnants... Un univers à la Vampire Killer, avec des astuces de résolution assez semblables. Plus facile, plus rapide sans doute. Le graphisme MSX2 est un régal. De la cartouche solide !



(Cartouche Cinematic pour MSX2).

J.M.M.



Z80 ASSEMBLEUR FACILE

Puisque les boucles du type For...Next nous ont permis de faire les premiers pas en Assembleur, épuisons ce thème par diverses variations. J'imagine un programme qui nécessite de fréquents appels à quelques boucles de temporisation.



En Basic, vous vous arrangerez pour amener Z80 à "pédaler dans le vide", For I=1 to 100:Next.
Vous pouvez au même titre écrire une boucle en assembleur qui soit un simple décompte de n à zéro.

```
   LD  BC,n
P1  DEC  B C
   LD  A,B
   OR  C
   JR  NZ,P1
```

Vous constaterez qu'une telle boucle ne freine à peu près rien, tant elle est rapidement exécutée. Souvenez vous que Basic interprète avant d'exécuter; alors qu'en Assembleur seule subsiste l'exécution. Il est donc indispensable d'introduire dans notre boucle quelques instructions que Z80 exécutera "pour du vent".

```
NOP ne rien faire et aller à l'instruction suivante
NOP
NOP
Ou encore :
  PUSH  HL  Empiler HL
  POP  HL  Dépiler HL
```

Attention : il faut rester cohérent. Si vous empilez, il faut aussi dépiler, sinon gare aux surprises ! Ce thème de l'empilage-dépilage fera l'objet d'un prochain papier résumant tout ce qu'il convient de savoir à ce propos. Dans l'immédiat, permettez moi de me contenter de poser des barrières de sécurité. En définitive, dans une boucle de temporisation, n'importe quelle instruction, exécutée "pour du vent" fera l'affaire, sous réserve que cette ou que ces instructions, ne détruisent ni les données, ni la cohérence interne du programme. Évitez de réinitialiser BC, par exemple.
Voici donc quelques variantes qui vous familiariseront avec la technique de distribution des instructions selon les nécessités du moment, la disponibilité des registres, etc.

```
CALL RETARD
RETARD  PUSH  BC : Empiler BC (protection)
   LD  BC,n : Initialise BC à n
BCLRET  PUSH  HL : Pour faire durer
   POP  H L
   DEC  BC : Désincrémenter BC
   LD  A,B : Voir si BC=0
   OR  C
   JR  NZ,BCLRET : Reboucler si
                  pas 0
   POP  BC : Retrouver BC du début
   RET  : Retour programme principal
```

On est là en présence d'une boucle de temporisation relativement pauvre, puisque BC est initialisé sur une constante, n. Une programmation de ce type conduirait à multiplier les sous-programmes. Voici donc une autre rédaction, beaucoup plus intéressante.

```
PUSH   BC  RETARD NOP
LD BC,n     NOP
CALL RETARD   NOP
POP  BC    DEC  BC
*** Le reste comme d'habitude, avec bouclage directement sur Retard et sortie par RET.
```

Dans le cas présent, BC est protégé et initialisé au niveau du programme principal. Cette solution présente l'avantage d'être ouverte, puisque vous pouvez donner à BC la valeur que vous voulez au fur et à mesure des besoins.
Voici une troisième rédaction qui convient si, dans votre application, vous avez besoin de 3 ou 4 boucles initialisées sur des valeurs précises, mettons n1, n2, n3, n4.

```
*******
PUSH AF RETARD  PUSH  BC:Pour protection
LD A,x   LD BC,n1 : Charger 1re valeur
CALL RETARD   CP 0 : Accumulateur comparé
                à 0
POP  AF    JR Z,BCLRET : Égalité :
sauter à la boucle
*******
  LD  BC,n2
  CP  1
  JR  Z,BCLRET
  LD  BC,n3
  CP  2
  JR  Z,BCLRET
  LD  BC,n4
   BCLRET  NOP
etc., avec bouclage sur BCLRET, POP
BC et RET en sortie.
```

L'accumulateur est protégé au niveau du programme principal avant de recevoir la valeur 0, 1, 2 ou quelconque. Dans le sous-programme, nous avons une sorte de distributeur de saut par comparaison de l'accumulateur à 0, 1, 2. Le début du sous-programme rappelle très précisément la formule Basic ON K goto ou ON K gosub. Vous remarquerez que le fait de sauter du programme principal en sous-programme n'altère pas le contenu de A, accumulateur, tout comme il n'altère pas le contenu de BC dans les exemples précédents. Notez enfin qu'une valeur de A supérieure à 3 entraine automatiquement le chargement de n4, par le fait



même que le programme continue en séquence.
Je concède à ceux de mes lecteurs déjà expérimentés en assembleur que ce distributeur présente un look quelque peu rudimentaire et mériterait à ce titre un "peut mieux faire".
Il nous faut, pour en venir aux formules plus sophistiquées, assimiler quelques données complémentaires qui nous permettront d'élargir l'éventail des formules.
Regardez très attentivement la manière dont le programme d'assemblage encode les instructions qui suivent :

```
ID  HL,3B4FH  214F3B
ID  BC,3B4FH  014F3B
ID  DE,3B4FH  114F3B
```

On pourrait multiplier les exemples. A chaque fois, on note une transcription inversée de la valeur, en ce sens que 3B4F devient 4F3B. En d'autres termes, l'octet de poids faible est écrit avant l'octet de poids fort, L (de Low) est écrit avant H (de High), C est écrit avant B, etc.
Si on dissocie une paire de registres pour examiner séparément H et L, par exemple, on constate que H contient bien la valeur 3BH et L la valeur 4FH. Il s'agirait donc d'une simple convention d'écriture en encodage des mnémoniques.
En réalité les choses vont bien plus loin.
Supposez que vous désiriez ranger HL à l'adresse 9000H. HL étant une paire, il vous faut deux octets, 9000H et 9001H.

```
LD  HL,3B4FH  114F3B
L   (9000H),HL 220090 (encore l'nversion)
```

Après exécution de ces deux instructions, on retrouve la valeur faible à l'adresse la plus bases (4FH en 9000H) et la valeur forte à l'adresse la plus haute (3BH en 9001H). Ainsi s'explique une formule du Basic qui vous est certainement familière : K=PEEK(I)+256*(PEEK(I+1)). C'est également en ordre inverse que Z80 relit les données. La convention d'écriture et de traitement jouant alors à l'opposé, tout rentre dans l'ordre.
J'aurais donc tort de fatiguer mon lecteur avec cette bizarrerie de l'assembleur Z80. Que non !
Vous serez bien souvent amené à préparer des tables que vous voudrez relire. Il conviendra de les organiser en tenant compte de ce phénomène. D'autres fois, ayant rangé une paire d'octets, vous voudrez relire l'un ou l'autre de ces octets isolément. Faut-il encore tomber sur le bon.
Pour relire les deux octets ci-dessus en DE, par exemple, vous écrirez simplement LD DE (9000H). Mais bientôt nous verrons des cas plus complexes imposant un pointage, comme ci-dessous. Le contenu de HL est le résultat d'un calcul, et HL pointe de ce fait sur un octet dont on ne peut plus désigner physiquement l'adresse. La suite devient :

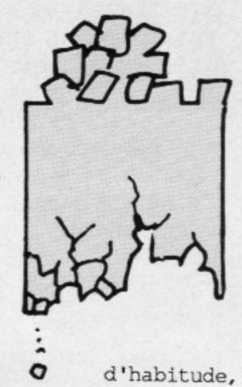
```
LD E,(HL) : Valeur basse dans registre bas de DE
INC HL : Décaler HL une fois vers le haut
LD D,(HL) : Valeur haute dans registre haut de DE
```

Je m'en voudrais de suivre certains ouvrages pour embrouiller votre esprit en démontrant la possibilité de ranger les octets en ordre traditionnel, pour peu que l'on se souvienne de les relire dans le même ordre. Mieux vaut prendre d'emblée le réflexe Z80 et ranger, par exemple, comme suit :

```
HL pointe sur un octet à la suite d'un calcul
LD (HL),E : Ranger valeur basse de DE à
            l'adresse basse pointée par HL
INC HL : Décaler HL vers le haut
LD (HL),D : Ranger D, soit valeur haute de DE
```

Pour en revenir à nos boucles de temporisation, voici donc une table dont le contenu servira à initialiser BC.

```
RET1   DEFB  0
  DEFB  40H  : Pour un LD BC,4000H
RET2 DEFB  0
  DEFB  80H  : Pour un LD BC,8000H
RET3   DEFB  80H
  DEFB  C0H  : Pour un LD BC,C080H
```



Utilisons la valeur stockée sous RET2.

```
*******
PUSH  HL  RETARD  PUSH BC
ID  HL,RET2    LD C,(HL): Attention,
valeur basse
CALL   RETARD    INC HL
POP  HL    LD B,(HL)
   BCLRET  : Le reste comme                d'habitude,
finir par POP     BC et RET.
```

Avant d'en finir avec ces variations sur les boucles, je voudrais attirer votre attention sur une technique inconnue en Basic, et qui me parait très importante. Il s'agit de la correction ou de la modification du programme par lui-même. Cette technique permet de développer les programmes les plus denses et les plus puissants.
Sous le thème "organisation de la mémoire", nous avons vu que rien ne différencie une zone de l'autre, qu'elle contienne des données ou des instructions de programme. Partant de là, un segment de programme peut à tout moment être modifié et remodifié. Bien souvent on évite la création d'un nouveau sous-programme en modifiant, par programme, l'une ou l'autre instruction d'un sous-programme existant.
Appliquons cette technique aux boucles de temporisations. Nous jouerons uniquement sur B, ce qui correspond bien à la réalité. Z80 travaille si vite qu'il fuat raisonner en multiples de 256.

```
******
PUSH  AF  RETARD  PUSH BC
PUSH  HL  BCLVAL  LD BC,0 01 00 00
LD HL,BCLVAL+2 BCLRET   : Le reste comme d'habitude
ID  A,n
LD  (HL),A
CALL  RETARD
POP  H L
POP  A F
******
```

Attention : c'est bien l'octet situé en BCLVAL+2 qu'il faut corriger.
Je vous concède que dans ce contexte, cette technique n'apporte rien de bien nouveau.
Un avantage pourtant, vous pouvez faire cette correction bien avant d'appeler RETARD,
et notamment à un moment ou HL et A sont libres, ce qui vous évite d'avoir à les protéger.
Ensuite il faut prendre tôt les bons réflexes.
Dans tous les exemples cités, les registres sont systématiquement protégés.
Ce n'est évidemment pas une obligation. Au niveau du sous-programme constitutif de votre boucle, il est souhaitable de le faire, car, plus loin, vous voudrez certainement réutiliser le sous-programme, dans d'autres conditions. Un instant d'inattention, un appel intempestif vers un sous-programme réduit au strict nécessaire, et vous introduisez la zizanie dans votre application.

André Schmitt

FINAL COUNTDOWN

Menace sur New York

Les terroristes menacent d'écraser New-York sous une pluie de missiles si on ne leur livre pas 500 millions de dollars ! Pendant que les négociations traînent, un porte-avions s'approche de l'île où est cachée la base des terroristes. Mission : la repérer, puis la détruire.



Pour cela, vous êtes bien équipé : RF-4 Phantoms pour des reconnaissances photographiques, F-14 Tomcats pour les combats aériens, A-6 Intruders pour pilonner la base. Trois types d'avions qu'il va falloir apprendre à faire décoller de la plateforme du porte-avions, puis à faire atterrir. Pas facile, puisque seulement deux avions peuvent manœuvrer à la fois : risque d'avions à la mer !

OIDS

De l'arcade pure et rafraichissante

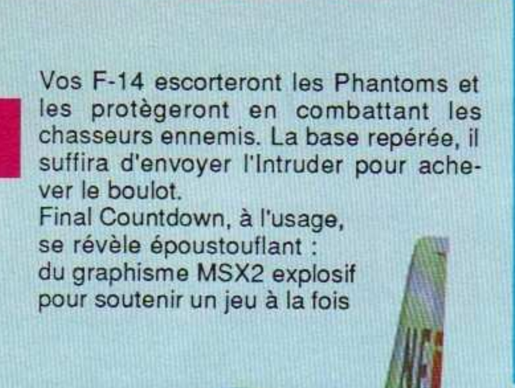
Sauver le monde est une chose, mais aller à la rescousse d'une bande de robots menacés d'être transformés en poêle à frire en est une autre !
C'est pourtant ce que vous allez devoir faire dans ce jeu, alors arrêtez de vous plaindre et au boulot : les méchants Biocretes veulent utiliser les Oids pour les transformer en appareils d'électroménager et ils ne vont pas restés les bras croisés à vous regarder pendant que vous essayerez d'emmener les petits robots ! Ils transforment les robots sur des planètes extrêmement bien défendues : vaisseaux de défense, tours à projectiles, dômes à missiles, vagues de Hell Jets, pièges de gravité détournée et de télépropulsion !
Lorsque vous aurez repéré une prison à Oids, il faudra tirer sur le bâtiment, ce qui libèrera les robots qui pourront monter dans votre vaisseau après que vous ayez atterri.
Attention à ne pas les détruire en atterrissant !
Ensuite, il faudra partir pour la prochaine planète où les pièges et les ennemis seront encore plus nombreux.
Les munitions sont illimitées ; vous disposez aussi de 4 nova-bombes qui détruisent tout sur leur passage ainsi que d'un écran protecteur.



Au premier abord, Oids fait beaucoup penser à des jeux comme *Thrust* ou *Defender* et le dépouillement des lignes graphiques évoque également la défunte et regrettée console Vectrex, mais la simplicité des graphismes n'empêche pas l'action d'être prenante. Le contrôle de l'engin s'opère de façon naturelle, l'attraction de la gravité est une réussite et vous pouvez accélérer dans toutes les directions et faire des marches arrière avec virtuosité !
Le jeu comprend une option "construction set" qui permet de créer vos propres planètes et de les sauvegarder : la porte ouverte aux paysages les plus fous équipés d'armes et de pièges diaboliques !
Un jeu d'arcade pure et rafraîchissante, qui risque de vous passionner un bon moment !
(Disquette Mirrorsoft pour Atari ST).

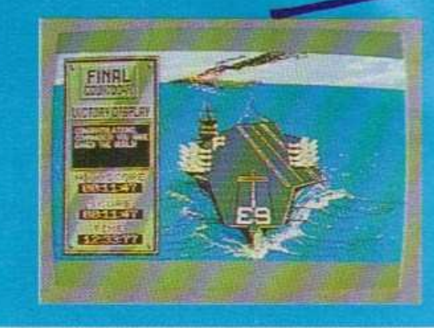
D.H./J-M.B.





Vos F-14 escorteront les Phantoms et les protègeront en combattant les chasseurs ennemis. La base repérée, il suffira d'envoyer l'Intruder pour achever le boulot.
Final Countdown, à l'usage, se révèle époustouflant : du graphisme MSX2 explosif pour soutenir un jeu à la fois difficile et varié, mélangeant combats aériens, organisation au sol, et déductions pour déterminer la position de la base. Stratégie, tactique, action, beaux écrans : le cocktail parfait. Du très grand MSX.
(Disquette Methodic Solutions pour MSX2).

J.M.M.

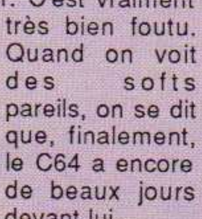


THE TRAIN

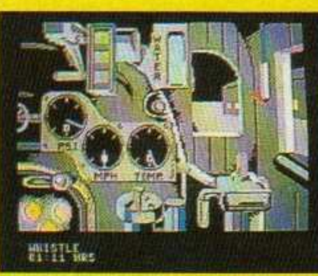
La guerre de l'ombre

1944. Toute la France est occupée. Toute ? Non, un petit village résiste encore et... Mais qu'est-ce que je raconte, moi ? Bon, toute la France est occupée, mais les alliés sont en train de débarquer. Du coup, les allemands évacuent toutes les richesses du pays dans un train blindé. En tant que chef de la résistance locale, à vous de vous y opposer.
Pour cela, il vous faudra réussir plusieurs actions différentes. D'abord, coup de main dans le gare pour monter dans le train. Ensuite, dans le train, liquidez les chasseurs tout en conduisant la locomotive.
Je vous laisse découvrir le reste, mais sachez que ce n'est pas de tout repos.
Bah, le salut de la patrie n'a pas de prix.
The Train est une production haut de gamme sur C64.
La musique est marrante (la Marseillaise version new-wave), les bruitages réalistes et les graphismes d'un bon niveau pour le C64. Le jeu mélange le plaisir du tir et de l'action à celui d'une simulation de conduite, originale qui plus est, puisqu'il s'agit de piloter une antique loco à vapeur. C'est vraiment très bien foutu. Quand on voit des softs pareils, on se dit que, finalement, le C64 a encore de beaux jours devant lui.
(Disquette Accolade pour C64).

O.F.











BANK PANIC

Votre argent nous intéresse





Bank Panic est un jeu de tir sur la console Sega...qui n'utilise pas le pistolet ! Fou, non ? Mais excellent : vous êtes chargé de surveiller une banque de l'intérieur, de derrière le comptoir. Devant vous, un caissier, et trois portes : quand quelqu'un arrive, la porte s'ouvre. Ce peut être un client, qui dépose alors un sac d'or, ou un bandit... Vous avez compris : il faut laisser le client tranquille, et tirer sur le bandit avant qu'il ne vous transperce le gras du ventre ! Des cas plus délicats se présentent : par exemple, des clients qui soudain lèvent les bras et disparaissent pour laisser apparaître un bandit ; ou un client ligoté, sur lequel vous pouvez exceptionnellement tirer, ses liens sauteront et il déposera trois sacs d'or ; ou un gamin avec une pile de chapeau sur la tête, dégommez tous les chapeaux avant la fermeture de la porte, gros bonus à la clé ; ou encore une bombe sur une porte, à désamorcer avant explosion de la banque !

En plus, il y a des bandits rouges et des bandits verts. Les rouges rapportent plus de points, dégainent plus vite, et ont parfois besoin de deux balles (mais pas toujours !) pour mourir. Et tous les paramètres comptent, même votre temps de réaction : si vous descendez un bandit avant qu'il ait dégainé, pas de bonus ; mais plus vous le descendez vite après , plus vous accumulez du bonus pour la fin de partie...

Misère : il y a en tout 12 portes ! Vous glissez d'un groupe de 3 portes à un autre par scrolling à droite ou à gauche. Et des indicateurs, en haut de l'écran, vous signalent à quelles portes il y a des clients, ou des bandits, en attente... Comme vous êtes limité dans le temps par un chrono, et que de l'or doit avoir été déposé à chaque porte pour pouvoir passer au niveau supérieur, et que les portes ne s'ouvrent que si elles sont visibles à l'écran, vous

BLOOD VALLEY

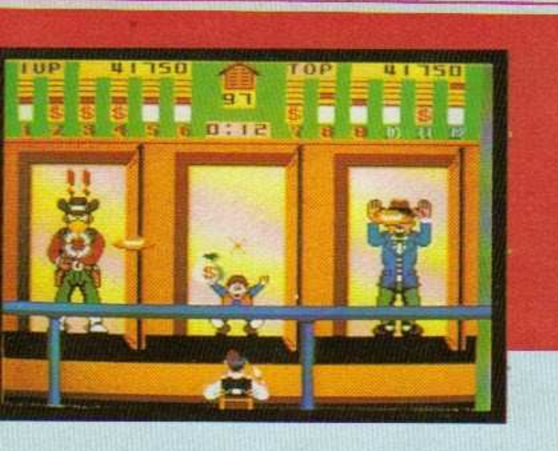
Chasse à l'homme



Sanglante, cette vallée l'est, puisqu'on y organise chaque année une chasse à l'esclave. L'esclave est lâché dans la nature, et le Comte d'Archveult (de la famille des reptiles...) se lance à sa poursuite ; l'esclave qui parvient à quitter la vallée est libre, sinon il est torturé à mort par des chiens fous. Alors, vous voulez jouer quel rôle ? "L'esclave !" Petits masochistes...

En fait, vous pourrez jouer les deux rôles. Car Blood Valley est essentiellement conçu pour deux joueurs : l'un est le chasseur, l'autre l'esclave, chacun a sa moitié d'écran, et en route pour la poursuite sanguinaire ! C'est passionnant un vrai duel, d'autant que s'y mêlent des éléments habituels aux jeux d'aventure : l'esclave choisit sa personnalité, prêtre, guerrier, ou voleur (et donc ses pouvoirs et qualités), tandis que le chasseur, secrètement, place trois alliés dans différents lieux de la vallée. Le chasseur comme l'esclave devront trouver de quoi se nourrir, pourront améliorer leurs armes, fourbir des sorts, se goinfrer de potions diverses... Les combats sont bien réglés ; le chasseur tient le rôle d'un de ses alliés en cas de rencontre avec l'esclave.

Possible aussi de jouer seul, en étant l'esclave, poursuivi par le chasseur-



devez faire d'incessants allers-retours. Epuisant pour les nerfs ! Et quand les nerfs fatiguent, la lucidité baisse... La manette tire sur la porte de gauche ; le bouton 1 sur la porte du centre ; le bouton 2 sur la porte de droite. S'il apparait simultanément deux bandits et un client, et si vous jouez déjà depuis vingt minutes, vous risquez fort de vous mélanger les pinceaux... Car, attention, les parties durent très longtemps !
Très bon graphisme ; musique géniale ; principe original. Un peu facile dans les premiers tableaux, peut-être... Mais presque la perfection !
(Cartouche Sega).

J.M.M.



ordinateur. Moins amusant, plus banal, et vraiment difficile : c'est à se demander si cet ordinateur ne triche pas... Après tout, il sait toujours où vous êtes et dans quel état, lui !
Blood Valley reprend le scénario d'un des livres-jeu de la collection Duel, où chaque joueur a son propre livre d'aventure et affronte l'autre. La version sur ordinateur est bien plus tonique, avec des écrans qui ne vous couperont pas le souffle, mais est-ce bien important ? Car cette "Chasse du Comte Zaroff" version héroïque-fantaisie se chargera de vous passionner et de vous angoisser : cours, esclave !
(Cassette/disquette Gremlin pour Amstrad CPC).
J.M.M.



FLIGHT DECK 2

Dans les eaux du Pacifique

De dangereux anarchistes ont dérobé une bombe atomique et font chanter le monde. Cas grave : il ne faut pas lésiner sur les moyens, et un porte-avion est envoyé vers l'île où ils se sont cachés. Il s'agit donc de repérer leur base dans une végétation touffue, et de la détruire. Mais les rebelles disposent de défenses anti-aériennes...
Vous devez donc agir sur trois plans, chacun ayant son écran. D'abord, le porte-avions. Les avions en décollent et y atterrissent. Pas facile : il faut apprendre à garer les avions dans les hangars, à les réparer, à les descendre par ascenceur jusqu'à la plate-forme de décollage, à les accrocher au cable tracteur, et tout cela en tenant compte de la force du vent, qui rend parfois tout décollage impossible. Attention aux accidents en série, de quoi perdre en un coup tous ses avions!
Ensuite une carte globale, pour repérer où se trouve le porte-avions par rapport à l'île. Crucial, car le porte-avion est détruit s'il s'approche trop. Et, comme l'autonomie des avions est limitée, mieux vaut tourner autour des côtes pour visiter toute l'île.
Enfin, dernier écran : le plan de l'île, qui vous indique sa topographie, et toutes les installations ennemies que vos avions de reconnaissance ont déjà vues. Car vous devez gérer trois types d'avions : des Jets, rapides mais dotés d'une faible puissance de feu, des avions de reconnaissance, et des bombardiers. Dès lors, tactique de base : escorter les avions de reconnaissance avec les jets, puis, après avoir affaibli les défenses ennemies superficielles, envoyer les bombardiers. Et si vous avez découvert la base rebelle, vous pourrez la détruire et remporter la victoire... Si toutefois vous y parvenez avant l'expiration du délai des maîtres-chanteurs et l'explosion de la bombe atomique.
Les logiciels d'Eaglesoft sont vraiment de qualité inégale ; certains sont bons pour la poubelle, d'autres, comme celui-ci (ou Breaker, présenté dans un précédent numéro) sont absolument géniaux! Allez comprendre... Enfin, jetez-vous sur Flight Deck II, une simulation ultra-soignée et un remarquable défi stratégique.
(Cassette Eaglesoft pour MSX).
J.M.M.




PLA

YHOUSE strippoker

Show devant !
Trop tard pour reculer, bien fait pour vous, fallait pas commencer...
Kim et Judy vous ont poussé à sortir votre argent, battre les cartes et... surtout garder votre sang-froid lorsqu'elles enlèvent leurs vêtements !
A vous la main.



ATARI ST



AMIGA



MSX 2



IBM + COMPATIBLES (CGA)

Distribué en exclusivité par UBI SOFT
1, voie Félix Éboué - 94021 Créteil Cedex
Tél.: 43.77.74.01



P.O. BOX 287 LEIDEN *HOLLAND* FAX NR. (31)71 - 415277





LES SECRETS DE MARIO

Ne pas recommencer au début : en principe, lorsque tous vos Marios sont détruits, vous devez recommencer au niveau 1 du premier monde, même si vous avez atteint le monde 7 ou 8. Dur, dur... Mais non, il suffit de presser le bouton "start" en même temps que le bouton "A" pour reprendre au niveau 1 du monde où vous étiez !
Warp zones : les Warp Zones se trouvent aux deuxièmes niveaux des mondes 1 et 4. Il faut les utiliser si vous voulez sauver rapidement la princesse Toadstool. Cela vous évitera d'avoir à trop combattre King Bowser car les Warp Zones vous permettent de sauter certains mondes.
1re Warp zone : prendre l'ascenseur pour monter, et sauter tout en haut. Marcher un moment et s'introduire dans l'une des cheminées numérotées suivant le monde désiré.
2e Warp Zones : il y en a deux dans le monde 4.
La première est située après le premier ascenseur.
Il faut sauter juste après l'ascenseur sur les briques bleues, et faire apparaître en sautant les autres briques bleues se trouvant au-dessus de la tête de Mario, de façon à faire apparaître une sorte d'escalier. Ensuite, monter sur cet escalier de façon à aller détruire la dernière brique bleue se trouvant à l'extrême gauche. De là, une plante sortira et il suffira de se hisser tout du long.
La deuxième zone est située à la fin du deuxième niveau et permet d'accéder directement au monde 5 : il suffit de prendre l'ascenseur montant et d'aller chercher la cheminée complètement à droite, afin de s'y introduire.
Cheminées : à la surface, nous vous conseillons de vous introduire dans certaines cheminées. Vous y récolterez des pièces et pourrez communiquer avec des passages souterrains qui sont des racourcis.
Briques bleues : essayez de sauter dessus, vous aurez de plaisantes surprises et trouverez, entre autres, des champignons !
(Cartouche Nintendo).

J.-M.B./R.C.

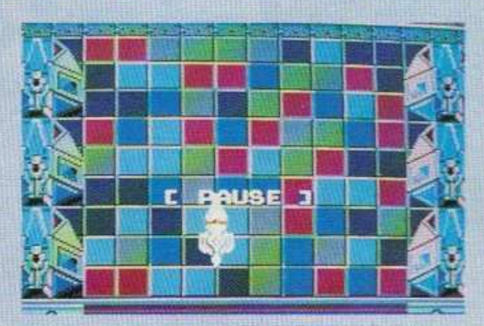
DARWIN

Retour vers le futur

Le titre fait-il allusion aux lois de l'évolution édictées par le savant Darwin ? En tous cas, vous voici en l'an 4078, transformé en vaisseau spatial, et vous avez intérêt à évoluer, et vite, si vous voulez avoir une chance de survivre ! Le combat est d'une grande banalité, puisque vous vous trouvez sans surprise au bas d'un écran déroulant par scrolling, d'où débouchent par le haut des escadrons ennemis, mais la bataille devient chaude dès qu'il faut combiner tir au laser et bombardement au sol sur des installations hostiles. Les ennemis les plus redoutables ont l'excellente idée de se transformer, une fois touchés, en petits monstres-bonus, qu'il faut ramasser, et dont l'accumulation améliore les capacités de vos armes... Au bout d'un certain temps de survie, vous vous trouvez confronté à un super-monstre, qui nécessite une bonne vingtaine de coups avant de vous céder le passage... Et le combat reprend, avec toujours plus d'ennemis et de projectiles variés.



Décidément cette formule de jeu éprouvée, éculée même, plaît beaucoup aux programmeurs japonais, auxquels on souhaite seulement plus de rendement que d'imagination... ou alors ils sont sans doute déjà ruinés ! La recette est simple : scrolling vertical + ennemis volants + bonus à ramasser + arme s'améliorant + gros monstre difficile à battre toutes les cinq minutes. Et voilà, vous avez un jeu de plus ! Darwin 4078 n'échappe pas à ce moule. On peut simplement mettre à son actif une grande facilité de jeu qui permettra d'aller loin assez rapidement et surtout le vaisseau spatial, qui répond extrêmement bien à la manette et se contrôle



avec une grande précision. A part ces deux points, Darwin 4078 n'est pas la grande évolution que le titre aurait pû laisser présager et n'apportera pas la révolution dans les chaumières !
(Cartouche Hudson Soft pour MSX1/MSX2).

J.M.M.



JINKS

Un de plus...



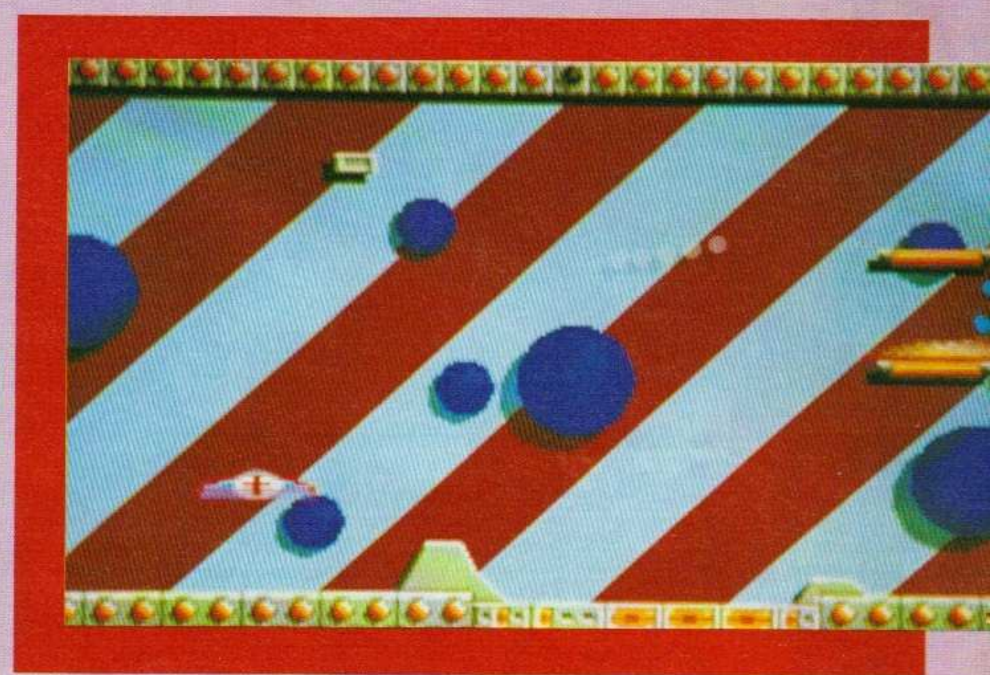
Encore un ! Si seulement les éditeurs voulaient bien faire preuve d'originalité, ça m'arrangerait. Là, vraiment, je dis : trop, c'est trop. Comprenez-moi : rien que ce mois-ci, Jinks est au moins le quinzième casse-briques qui atterrit sur mon bureau !

Bon, reconnaissons-lui au moins un ou deux mérites, parmi lesquels une certaine originalité. Principale innovation, le jeu ne se déroule plus à la verticale mais à l'horizontale. Chaque tableau occupe l'équivalent de plusieurs écrans de votre C64. Le scrolling, très souple, vous permet de diriger votre balle sur l'ensemble du jeu sans aucun problème. Ce qui peut sembler étonnant, c'est que visiblement, le principal n'est pas de casser les quelques briques disséminées ici et là, mais de diriger la balle vers la sortie. On est finalement assez loin des casse-briques traditionnels. Les programmeurs se sont contentés d'exploiter une mode en espèrant ramasser le gros lot. Le soft est original, mais sûrement pas révolutionnaire. En tout cas, il est certain qu'il ne donnera pas naissance à un culte comme son aîné Arkanoïd. A noter également qu'il existe une version Amiga, sensiblement identique mais, bien sûr, nettement plus belle.

Au fait, je m'aperçois soudain que si ça se trouve, personne n'a prévenu les éditeurs. Bon, alors, je me dévoue : on en a marre des casse-briques. Trouvez autre chose, nous, on marche plus...

(Disquette GO pour C64 et Amiga).

O.F.



ANDOROGYNUS

Des muscles en acier

On ne va pas vous détailler le scénario, très habituel (le réseau souterrain de grottes d'une planète à explorer). On va seulement vous dire qu'Andorogynus est une excellente cartouche ! Tout d'abord parce que les écrans sont répugnants : des parois couvertes d'une mousse verdâtre, avec de temps en temps des sortes d'œufs pourris qui pendouillent, des yeux qui ouvrent et ferment des paupières difformes en vous canardant, des cafards et des moustiques géants qui vous sautent dessus !.. C'est graphiquement superbe, mais l'ambiance est ignoble ! Ne parlons pas, en fin de première phase, de l'escargot géant à tête en forme de fusil qu'il faut mutiler méthodiquement pour s'en débarrasser, la tête d'abord, puis le cou, et la coquille pour finir... Morbide.

Ensuite, voici enfin un jeu qui dure longtemps. Car votre Andorogynus est sacrément protégé, à la fois par deux boules d'énergie qui tournent en permanence autour de lui et détruisent tout ce qu'elles touchent, et par une arme de tir qui élimine les projectiles adverses. Des bonus traversent parfois l'écran pour améliorer cette arme un peu rudimentaire.

Andorogynus, c'est du solide : 5 vies au départ ! Le rythme du jeu semble lent au départ mais s'accélère très vite . C'est-à-dire que les joueurs malhabiles survivent un bon moment avant de perdre toutes leurs vies en quelques secondes ! Juste de quoi être assez énervé pour recommencer tout de suite une nouvelle partie !

Une très grande réalisation, une cartouche dans la lignée des plus grandes.

Et il faut avoir vu la présentation de départ, cinq bonnes minutes de spectacle pour bien poser l'univers du jeu, le tout sur une musique très inquiétante... Superbe ! Bref, une cartouche indispensabe.

(Cartouche Telenet pour MSX 2).

J.M.M.

d'améliorer sa voiture (turbo, super-direction, etc).

Pourtant, nous n'avons rien contre ce style de logiciel de course automobile : la preuve, nous adorons l'excellent F1-Spirit de Konami sur MSX, qui a aussi ses vues aériennes, ses petites voitures...

Mais Championship Sprint, c'est peu ! Vraiment très peu !

(Disquette Electric Dreams pour Amstrad CPC).

J.M.M.



THRUST

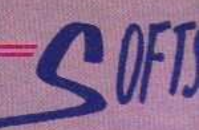
Toujours plus vieux...

Thrust est un jeu qui date de deux ans sur CPC. Graphismes vectoriels et très pauvres : vous pilotez une navette dans des grottes tourmentées et devez refaire le plein, démolir des ennemis... Ça valait 39 F sur CPC, et à ce prix-là, on pouvait voir.

On aurait pu également voir sur ST, mais vraiment, non ! Le programme n'a pas changé qu'un quart de poil : à la limite, on peut se demander si on est en face d'un jeu pour Spectrum, voire même ZX 81. Alors, je sais bien que Thrust ne vaut pas cher, mais quand même, faut pas exagérer. Rien qu'en GFA, on peut faire mieux les doigts dans le nez. En fait, ça vaut pas cher dans tous les sens du terme. Bref, on laisse tomber.

(Disquette Firebird pour ST).

O.F.



Concierge de l'espace, apprenti sorcier, policier vétéran !

aviez été kidnappé très jeune, et vous ne savez pas qui sont vos parents.
Le jeu commence dans la maison du sorcier qui vous donne l'ordre de faire le ménage pendant qu'il s'absente pour un voyage. C'est là l'occasion rêvée pour explorer la maison et découvrir les secrets du magicien.
La maison est assez vaste, mais ce n'est rien comparé aux immenses étendues des contrées que vous aurez à parcourir ensuite : villages, forêts, bords de mer, montagnes et châteaux !
Police Quest nous ramène aux temps présents et à des réalités plus terre à terre puisque vous voila dans la peau d'un officier de police qui devra mener à bien les tâches habituelles d'un policier : patrouiller dans les rues de la ville, stopper les chauffards et obéir aux ordres qui vous sont transmis par radio.
Au début du jeu, vous devrez prendre des notes pendant le briefing d'introduction et retrouver votre chemin dans le poste de police où vous serez d'ailleurs confronté à quelques petits jeux avant de commencer réellement.
Vous serez ensuite très occupé par votre boulot de "cop" : explorer la ville en voiture (arrêtez-vous de temps en temps et prenez des notes pour ne pas vous perdre), arrêter un conducteur ivre, aller sur les lieux d'un accident, dans des magasins, des pubs, des hôtels, retrouver les témoins d'un crime ou d'une bagarre, rencontrer d'autres policiers, identifier un corps ; bref, ce travail n'est pas de tout repos !
Dans les trois titres les effets 3D sont excellents, les graphismes typiquement Sierra, c'est-à-dire pas très fins, mais la facilité de l'animation à la souris et la qualité de l'interactivité font amplement passer la sauce.
Le champ de jeu est énorme et vous mettrez du temps à compléter vos Quests. Rappelez-vous, avant tout achat, qu'il faut connaître l'anglais et choisissez l'un de ces trois jeux en fonction de votre attirance personnelle pour la science-fiction, l'heroic fantasy ou l'aventure moderne. Pour notre part, nous avons une préférence pour Police Quest, qui devient de plus en plus excitant au fur et à mesure que l'on avance, avec des opérations secrètes qui ne seront dévoilées qu'aux plus persévérants !
A conseiller aux amateurs.
(Disquettes Sierra On Line pour Atari ST).

D.H./M.S./J-M.B.

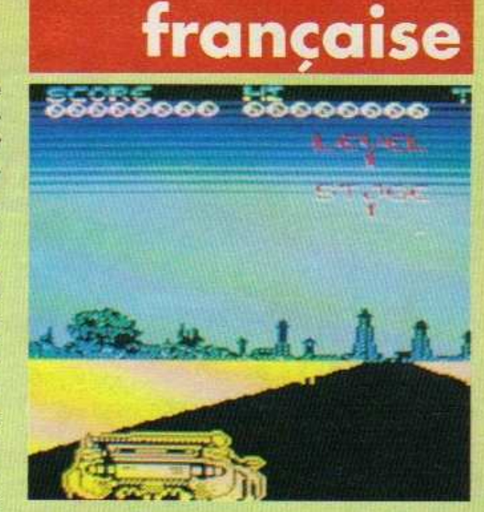




CRAZY CARS Pilotage à la française

Une simulation de course automobile, en cartouche, pour MSX...d'origine française ! Surprenant, hein ? Certes, on est un peu déçu par l'affichage, qui a peu à voir avec les magnifiques photos d'écran (sur Amiga) du dos de la boîte. En MSX, si le décor, en perspective, est multicolore, les voitures sont réduites à un tracé assez grossier en deux couleurs... Dommage ! Car le programme, sans être renversant, est agréable à jouer ; il s'agit comme d'habitude de réaliser un temps minimal sur une succession de tronçons de route de difficulté croissante ; les voitures concurrentes cherchent à vous percuter et vous bloquent dans les virages. Les commandes sont simples (accélération, décélération, freinage), mais le temps de réponse est excellent, et le défilement du paysage très spectaculaire. Une mention spéciale pour le bruit du moteur, un des plus réalistes que nous ayons pu goûter sur micro. Une cartouche sympa, quoi !
(Cartouche Titus pour MSX1/2).

J.M.M.



FIRE BALL

Le meilleur flipper du monde

Rien à dire sur les commandes, ergonomiques. La barre d'espace sert à bourrer ce bon vieux flip, mais attention au tilt (non, je ne suis pas en train de dénigrer un concurrent, je dis ce qui est, c'est tout).



Alléluia ! Le meilleur flipper du monde connu et de ses alentours immédiats existe, je viens d'y jouer. Et il tourne sur MSX2 : les afficionados en manque de nouveautés vont se réjouir de cet évènement incroyable.

Tout commence par un scrolling superbe (bien qu'un peu lent) qui vous fait découvrir l'enemble de l'engin, identique à ses homologues de café : tableau de jeu, mais aussi tableau des scores (avec pin-up)... Bref, ça s'annonce bien.

Le plateau de jeu est représenté d'une manière originale, en trois dimensions. En fait, c'est exactement la vision que vous avez du jeu avec un vrai flipper : plus on y joue, plus on s'y croirait.

Le jeu est extrêmement prenant, car très réaliste : la machine répond comme un vrai jeu de café, avec des targets dans tous les coins, des bonus à allez chercher. L'ensemble bénéficie d'une animation superbe et en plus très rapide. Les graphismes sont dignes du MSX2, et ce n'est pas peu dire. Enfin, la maniabilité des commandes pousse à jouer encore et encore. Un soft superbe, qui aura en plus l'intérêt de vous faire économiser de l'argent : plus besoin d'aller au café. Si bon que je connais bien des possesseurs de ST ou d'Amiga qui risquent d'être jaloux...

(Cartouche Human Bird pour MSX2).

O.F.

VOYAGER 10

Bien de chez nous

Alléchés par les pubs et les pré-versions qui circulaient de-ci de-là (voir même cahin-caha), nous attendions Voyager 10 depuis un bon moment. Ce coup-ci c'est bon, le programme est enfin fini.
Free Game Blot est un éditeur qui, s'il n'a jamais fait la "Une" des journaux, a toujours eu le mérite de la persévérance. Après avoir essayé de s'imposer sur le marché Thomson, il fut surtout remarqué pour son "Blue War III", un simulateur de sous-marin que la très célèbre société GO décida même de mettre à son catalogue. Ce fut, en quelque sorte, la première reconnaissance officielle de la qualité des produits de l'éditeur.
Voyons maintenant Voyager 10. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau spatial et devez explorer des planètes inhabitées. Vous disposez de l'ensemble des commandes "classiques "d'un vaisseau spatial, d'un ordinateur ultra-perfectionné (il a même un casse-briques en ROM !) et d'un module de communication très sophistiqué (avec visiophone, s'il vous plait ! Noir et blanc, quand même, faut pas exagérer).
Il faut surtout retenir la qualité de la réalisation technique du programme, vraiment de très haut niveau, incluant même des animations tout à fait saisissantes à partir d'images digitalisées.
Autre point fort à souligner, la richesse de l'univers à explorer, richesse d'ailleurs savamment entretenue par un suspense progressif et un scénario bien construit.
Apprécions également l'humour, lui aussi bien dosé, qui accompagne votre quête. Seul problème, le jeu ne dégage malgré tout aucune passion, aucune urgence. La réalisation annonçait un grand jeu, le scénario tient une partie des promesses mais souffre un peu d'un manque de passion et d'actions parfois trop répétitives.
Bien que je ne sois ni borgne ni blond, je ne peux m'empêcher de me réjouir de voir un bon jeu français, surtout lorsqu'il vient d'un éditeur peu connu. Et la qualité du soft est telle que Voyager 10 sera distribué en Angleterre par Mirrorsoft et aux USA par Spectrum Holobyte. Un succès international qui ne trompe pas : même si ce n'est pas le soft de l'année, Voyager 10 vous séduira sûrement et, en tout cas, il augure bien des futurs productions de Free Game Blot.
(Disquette Free Game Blot pour ST).

O.F.

SUPER LAYDOCK

Enfin sur cartouche !

Super Laydock est enfin sorti en cartouche sur MSX1 ! Un événement en puissance, quand on se rappelle la qualité de *Laydock* MSX2, hélas vendu en disquette 720 Ko. Tous les frustés de l'époque vont pouvoir se consoler...
Super Laydock représente la quintessence des jeux d'arcade. Le principe est toutefois très classique : armé de votre seul courage et d'un vaisseau spatial, vous devez démolir un maximum d'ennemis tout en évitant certains obstacles, le tout en survolant des décors futuristes au possible.
Le principe est peut-être connu, mais la réalisation est au sommet des capacités du MSX1 et le plaisir de jouer intense. Comme dans certains grands classiques, tel *Salamander*, il est possible de jouer à deux simultanément. Heureusement d'ailleurs : certains passages sont si difficiles qu'arriver seul au bout du jeu semble devoir tenir du miracle.
Sous une présentation peu originale se cache un grand jeu, pas facile du tout et surtout très bien fait : la difficulté est progressive, les ennemis variés... Pour réussir, vous devrez adopter différentes techniques de combat. Et les monstres que l'on rencontre à la fin de chaque niveau sont d'une beauté...
Dommage que le scrolling vertical soit un peu saccadé et pas très rapide, mais il est vrai que la richesse de certains décors peut le justifier. A jouer de préférence à deux, pour que le plaisir soit encore plus fort...
(Cartouche T&ESOFT pour MSX1 et 2).

O.F.

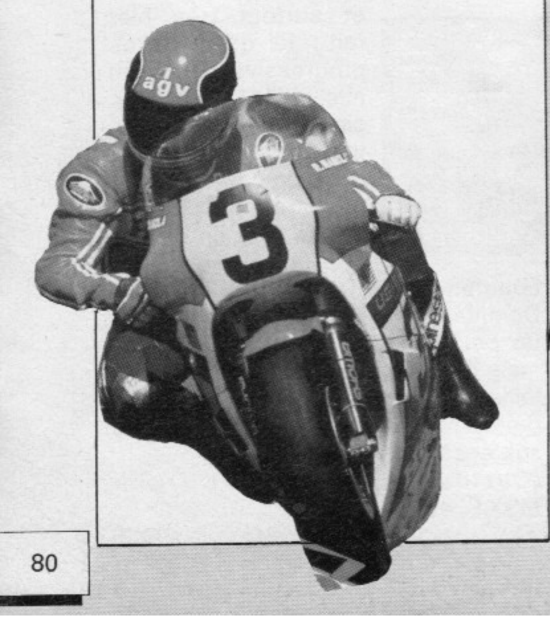
LES ADAPTATIONS

STRIKE FORCE HARRIER SUR AMIGA

Et hop, encore un programme qui passe de l'Amstrad CPC à l'Amiga.
Encore un soft qui a eu son heure de gloire lors de sa sortie : simulateur de vol guerrier pas mal du tout vu les capacités d'origine des CPC. Mais que les possesseurs d'Amiga ne se réjouissent pas trop vite : tout comme Spitfire 40, du même éditeur, Strike Force Harrier a mal veilli.
La réalisation technique est qui plus est moyenne : graphismes fades (on se croirait sur C64 !) et animation quelconque. Bref, ce n'est pas encore avec ce type de logiciel qu'on va pouvoir nourrir notre Amiga. De toutes manières, rares sont les bonnes adaptations sur un 68000 : rien ne vaut les développements propres pour tirer partie des capacités de la machine.
Là encore, un soft à réserver aux passionnés.
(Disquette Mirrorsoft pour Amiga).

SUPER HANG-ON SUR CPC

Je refuse de parler de la version CPC de Super Hang-on. Non, n'insistez pas, ça ne sert à rien. Super Hang-on est une course de moto développée à partir d'un jeu d'arcade génial. L'adaptation est superbe sur console ou sur certains micros. Mais sur CPC ! Le jeu n'est pas trop mal, mais les graphismes, en deux couleurs, feraient reculer le plus daltonien de nos lecteurs. Ça y est, voilà que je m'énerve... Allez, il vaut mieux que je calme : j'arrête là !
(Disquette Activision pour CPC).



THE ENFORCER SUR ST ET PC

Le mois dernier, nous vous avions présenté The Enforcer sur Amiga : tir sur cible à la manière des vrais entraînements des policiers. Bien sûr, le principe n'est pas original, mais le jeu se laisse jouer plutôt agréablement. La version ST est nettement supérieure à l'Amiga : animations plus souples, graphismes beaucoup plus clairs. A recommander, si on aime ce type de soft. Par contre, la version PC est une abomination. Une horreur, laide et injouable. Comme quoi l'éditeur, Eurosoft, est capable du meilleur comme du pire...
(Disquette Eurosoft pour PC ou ST).

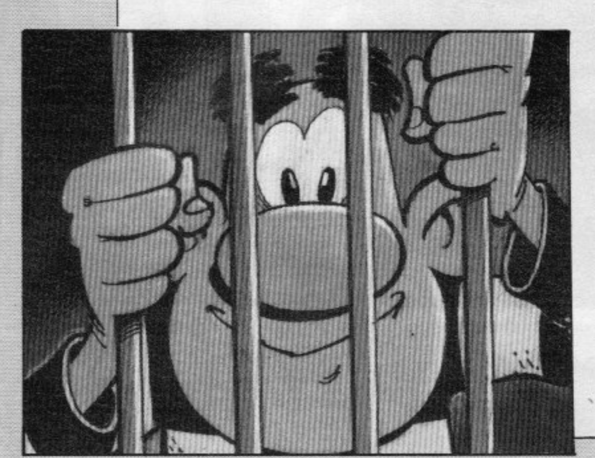






BOBO SUR PC

BOBO, dont nous vous avons parlé en détail dans le numéro 9, est le premier jeu qu'Infogrames ait spécialement conçu pour un 16 bits, le ST en l'occurence. Et incontestablement, cela se sent : meilleurs graphismes, animation plus précise, etc. L'adaptation sur PC est également de bon niveau, malgré les quatre couleurs tristounettes du mode CGA. BOBO est le personnage d'une BD du célèbre dessinateur Deliège, éditée par Spirou. Le logiciel est un ensemble de six petits jeux, pas extrordinaires mais bien faits et qui plairont beaucoup aux jeunes : jeu du trampoline pour faire évader les prisonniers, épluchage de patates, etc. BOBO n'est sûrement pas le jeu du siècle, mais la qualité de la réalisation vaut le détour...
(Disquette Infogrames pour PC).





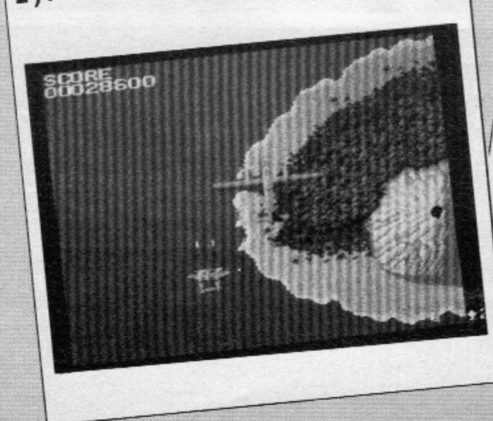


DEFLECTOR SUR ST

Deflektor est un jeu de Gremlin Graphics, très original. Je vais essayer de vous expliquer ça convenablement. Vous devez créer un circuit de transmission pour un rayon laser, de manière à faire ressortir celui-ci.
Pour cela, vous manipulez des miroirs réfléchissants et devez éliminer des mines (!). Le jeu, loin d'être facile, devient vite passionnant (si on aime la réflexion, ou la réflection, comme vous voulez).
Dommage qu'il n'y ait pas de commande clavier et que la notice fasse un peu fouillie. A recommander, aussi bien sur CPC que sur ST.
(Disquette Gremlin Graphics sur ST).

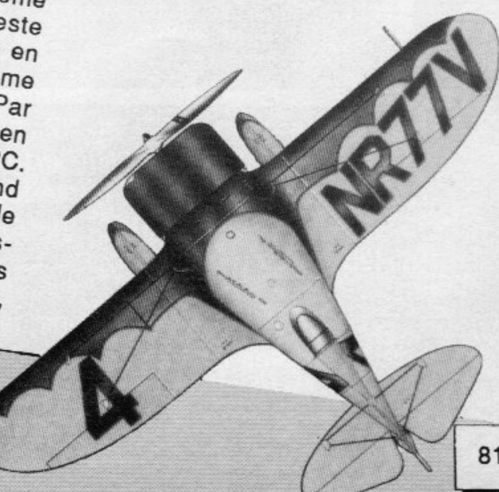
1942 SUR MSX

En import direct du Japon, voici enfin 1942 qui atterrira peut-être bientôt sur nos bons vieux MSX. Si vous possédez un MSX, vous ne devez donc pas encore connaître ce jeu de tir ultra-célèbre dans les salles d'arcade et sur tous les autres 8 bits. Au cours de la deuxième guerre mondiale, vous dirigez un avion et devez abattre les vagues ennemies qui déferlent. Il y a du pain sur la planche et vous n'aurez pas une minute calme avant d'avoir réussi les trente-deux niveaux (!) du jeu. Au total, ça nous donne un jeu de tir classique, mais très bien réalisé. Pour ceux qui auraient vu d'autres versions, je préciserais que 1942 sur MSX est moins beau que sur C64 mais plus rapide que sur CPC. Une nouveauté sympa qui séduira les amateurs d'arcade et de tir.
(Cartouche ASCII pour MSX1 ou 2).



GEE BEE AIR RALLY SUR C64 ET CPC

Aïe. Chaque jour qui passe rend les 8 bits un peu plus vieux et renforce encore l'écart avec les 16 bits. Dans le numéro 10 de Micro News, on avait testé Gee Bee Air Rally sur Amiga : superbe et très, très rapide. Le même sur C64 n'est pas trop mal, il reste assez rapide mais perd beaucoup en graphisme. Sur CPC, ne parlons même pas des graphismes : une horreur. Par contre, ça reste relativement rapide, en tout cas pas mal du tout pour un CPC. Mais cette course d'avion a quand même perdu la plus grosse partie de son intérêt. Allez, tranchons : les possesseurs de C64 peuvent l'acheter, les fans de CPC ne le feront qu'à reculons, s'ils cherchent à tout prix un jeu rapide (mais très laid). Dernier regret, il e[st] impossible de jouer à deux.
(Disquette Activision pour C6[4] ou CPC).





TOP SECRET !

Merci à tous !

Devant l'avalanche du courrier reçu ce mois-ci, il m'est en effet difficile de dire autre chose. Nous avons été littéralement assaillis par les lettres et le facteur commence à faire la gueule. Autre chose : par pitié, ne téléphonez pas pour obtenir des astuces sur tel ou tel jeu. Malgré toute notre bonne volonté, on ne peut pas vous répondre à la minute. Alors, écrivez (le facteur fera encore plus la gueule, mais tant pis pour lui. Au fait, j'espère qu'il ne lit pas Micro News, sinon, ça va cartonner demain matin...). N'oubliez pas, enfin, que chaque solution publiée se verra récompensée d'une nouveauté pour votre machine ! Plan d'enfer pour avoir les derniers jeux avant tout le monde... alors, n'oubliez pas de me préciser la marque de votre bécane. Et si une de vos bidouilles n'est pas publiée, ne désespérez pas, ce sera sûrement pour le mois prochain... Par ailleurs, je signale que je recois beaucoup de trucs sur C64, ST, Amiga, MSX, SEGA. Sur CPC, c'est bon aussi, mais sur Thomson et Nintendo, c'est carrément le désert...

Olivier Zythoun

ARKANOID 2

Le jeu est à peine sorti que les bidouilles arrivent déjà. Voici la première, valable à coup sûr sur CPC et pour certaines versions C64 : lors de l'écran de départ, appuyer simultanément sur les touches : WEDF. Après, si vous voulez changer de tableau, il vous suffira de presser la touche escape. Sympa, non ?

DUNGEON MASTER

Jean Yves Casalis, de Fresnes, s'est fendu de pas mal de solutions. Ultima IV d'abord, c'est sympa, mais on l'a déjà. Précisions sur **Barbarian**, de Psygnosis : si vous devenez invulnérable (cf Micro News n°10), le sorcier le devient aussi. Pour le tuer, appuyez sur Backspace, et au boulot. Retapez ensuite le code d'invulnérabilité ("04-08-59") pour revenir à la surface. Venons-en maintenant au sublime **Dungeon Master**. Voici une première aide, une liste non exhaustive des sorts. Dès qu'on en a plus, promis, on vous le dira.
FUL : Torche magique
YA : Potion stamina
VI : Potion cure
ZO : Ouverture magique
YA IR : Protection
YA BRO : Potion de protection
YA BON : Micro News...
VI BRO : Potion anti-poison
OH VEN : Nuage de poison
FUL IR : Fireball
DES VEN : Magic missile
PA CHER : 19 Francs seulement...
DES EW : Contre les fantômes
ZO VEN : Potion de poison
YA BROS ROS : Traces magiques
OH EW RA : X-vision
MI CRO NEWS : en vente partout
OH KATH RA : Lightning bolt
OH IR RA : Light
FUL BRO NETA : Protection anti-feu.
DES IR SAR : Darkness
LES MEIL LEURS : C'est nous !
ZO KATH RA : ZOKATHRA spell
ZO BRO RA : Potion EE (Mana)
OH BRO ROS : Potion ROS (Dext)
KIL EST BO : Le dernier Micro News !
FUL BRO KU : Potion KU (Force)
YA BRO DAINE : Potion DAINE (Sagesse)
OH EW SAR : ???

Voilà qui devrait déjà vous aider un peu et qui fait gagner une nouveauté ST à Jean-Yves.

TRUCS SUR AMIGA

Voici quelques bidouilles pour certains jeux Amiga. Dans **Goldrunner**, la touche I vous fait changer de niveau, 4 fait sauter les phases de bonus et F5 rend le vaisseau indestructible. Ces bons plans signés **Jean-Michel Scheiwiller**, lui valent Xenon, le petit dernier de Melbourne House.
On recoit de plus en plus d'astuces sur Amiga, alors en voila quelques unes de plus. D'abord, des mots de passe pour **Impact**, le célèbre casse-briques : HEAD- FORK- GOLD- FISH-USER (valable aussi pour la version Atari). Dans **Karting Grand Prix**, pour accéder au mode PRO, il suffit de courir le circuit 7 en amateur et de gagner, votre score est alors crédité de 660 000 pts. Ça ne marche pas à tous les coups, alors n'hésitez pas à tenter régulièrement la manœuvre. Attention, exclusif, voici une bidouille qui ne sert à rien du tout : dans **Cruncher Factory**, une pression simultanée sur les touches Amiga et Commodore transforme le glouton en boule Amiga et les fantômes en sigles Atari... Dans **Phalanx**, pour activer les boucliers, pressez la touche Amiga ou Commodore. Enfin, si votre **Crazy Cars** est atteint du virus SCA, tapez "MAIN" lorsque le chargement s'arrête. Toutes ces bidouilles (et les compliments destinés à Carali et à Coucho) valent un soft pour **Charles Adarnopoulos**. Je signale en passant que les compliments (ou les insultes) sont facultatifs et qu'il n'entrent pas en ligne de compte pour savoir si vous gagnez un soft ou non. Cela dit, ça nous fait toujours plaisir quand même...

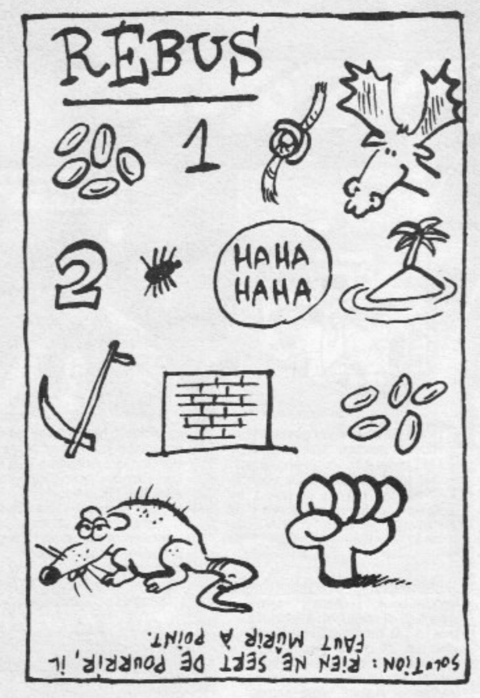
SYMPA

L'appel déchirant que je vous avais lancé le mois dernier n'aura pas été vain. J'ai reçu pas mal de courrier pour me donner la suite de la solution de **Leisure Suit Larry** (ST, Amiga et PC). J'ai même découvert à cette occasion, grâce à Alain Valette, que le jeu existait aussi sur Apple IIc. Je rappelle que le début de la solution a été publiée le mois dernier, vous pouvez vous y reporter en cas de besoin. Voici maintenant ce qu'il faut faire pour terminer le jeu : la fille du disco veut la bague en diamant qui est dans le lavabo du bar, ainsi que de l'argent pour louer une chambre au casino pour la nuit de noces (elle veut se marier !). Il faut la retrouver à la chapelle (à côté du casino), pour la cérémonie (payante) et ensuite la rejoindre au casino (la chambre avec un cœur). Elle demande du vin : écouter et noter le n° de téléphone à la radio, aller devant la boutique, donner le vin à l'ivrogne, se servir du téléphone pour se faire livrer à la *Honeymoon Suite* et y retourner. Boire. Heu... consommer le... mariage. Se



ASTUCES CPC

Bon, j'ai pas trop la place, mais pour ne pas décevoir nos fidèles lecteurs qui envoient des trucs sur Amstrad, en voici quelques uns. Dans **International Karaté** (d'ailleurs très bon), il suffit d'appuyer sur K pour changer de tableau. Tout le monde les connait, ou presque, et c'est donc la dernière fois qu'on publie les codes des deuxièmes parties d'**Army Move** (15372) et **Game Over** (10128). Pour **Enduro Racer**, pressez Enter puis CLR et DEL en même temps lorsque vous êtes sur la ligne de départ. Je ne vous dis pas ce que ça fait, je vous laisse la surprise. Dans **Road Runner**, de US Gold, il suffit de presser ensemble les touches... USGOLD après le choix des options pour être invincible. Ça appelle deux remarques : d'abord, les programmeurs manquent d'imagination, ensuite, il faut avoir les doigts agiles, la manœuvre n'est pas à la portée du premier manchot venu... Enfin, **Indiana Jones**. Vu sa nullité, je ne pense pas que beaucoup d'entres vous y jouent, mais sait-on jamais ? Si vous en avez marre d'un niveau (et je vous comprends), appuyez sur "3" pour progresser. Attention, il semblerait que cela ne fonctionne pas sur toutes les versions du soft.



SPEEDEZ VOS DRIVES

Pour accélérer la vitesse du lecteur interne du **MSX2 SONY** HB-F700F, il vous faut taper sous basic l'instruction :
POKE &HFD09,201(return) ; la vitesse d'accès du lecteur passera de 28 à 9 secondes.

ULTIMA IV

Les portes

Vous pouvez aussi vous déplacer par les portes de téléportation. Il suffit de se placer dessus pour être téléporté. Regardez en haut de l'écran vous pouvez voir deux tâches changeantes qui sont les deux lunes de Britannia. La première concerne le lieu de départ, la seconde le lieu de destination.

Les personnages de Britannia

1) Lord British
Posez-lui des questions, il vous donnera des renseignements importants. En effet, il est le souverain de Britannia et connait bien la quête de l'avatar. Autre avantage, il peut vous redonner des points de vie, il suffit de lui parler d'Health et de répondre no. Vous devez aussi le voir pour monter de niveau (ce qui fera progresser vos caractéristiques.

2) Seer Hawkwind
Il indique le chemin à parcourir sur le chemin de la quête. Il critique votre comportement et vous indique quand il faut subir l'élévation. Suivez ses conseils.

Les monstres

Vous avez 33 monstres à combattre.
Ce sont :
Bat (chauve souris), Cyclop (cyclope), Dragon, Ettin (monstre à deux têtes), Gazer, Ghost, Gremlin, Headless (monstre sans tête), Hydra (monstre marin), Insect, Lich, Lava lizard, Mimic Nixie (monstre marin), Orc, Phantom, Pirates (en bâteau), Python, Rat, Reaper, Seahorse (monstre marin), Skeleton, Slime, Spider, Squid (monstre marin), Troll, Wisp, Wizard, Zorn et les deux plus forts Baltron et Devil.
Comme vous le voyez il y a du monde à combattre. Soyez courageux.

La solution

La voici enfin, la solution.
A) Relations entre les vertus, les villes, les ruines, les mantras et les shrines.
Pour subir l'élévation, il faut prier dans le Shrine corespondant à la vertu à acquérir, et pour cela, il faut avoir le rune correspondant au Shrine et connaître le mantra qui va avec la vertu. Le Shrine est une chapelle, il y en a huit disséminées dans Britannia. Le rune est une sorte de clef pour pouvoir entrer dans le Shrine. Le mantra est un mot dont la connaissance permet de focaliser ses pensée sur la vertu que l'on médite. Il faut prier pendant trois cycles. Voici la démarche à suivre : se positionner sur le Shrine, taper (E)nter, dire sur quelle vertu on veut méditer et le nombre de cycles désirés, puis donner le mantra à chaque fois qu'il est demandé. Attention, toute vertu acquise ne l'est pas définitivement, un faux pas serait fatal et vous obligerait à recommencer.

KING KONG 2

Insérez la cartouche l'**OISEAU DE FEU** dans le port cartouche n°1 puis **KING KONG 2** dans le port n°2, allumez votre MSX2.
Maintenant, à chaque fois que vous désirez sauvegarder votre partie
il vous suffit d'appuyer sur la touche F4 et sur F5 pour la charger. Un petit détail qui a son importance : la sauvegarde s'effectue uniquement sur cassette.

NEMESIS 2

Sur la planète de pierre, dans la deuxième partie du stage, là où se trouvent trois petites colonnes, tirer sur celle d'en bas, puis se mettre à sa place. (Donc en dessous du bloc qui tombe; ne craignez rien, vous n'exploserez pas). Vous passerez au tableau 3 avec un niveau de jeu plus dur mais vous bénéficierez d'une musique beaucoup plus poussée. Comme le lecteur qui nous a envoyé l'astuce n'a pas mis son nom, il ne gagne pas de soft. Tant pis pour lui.
Vous avez été nombreux à nous demander où se trouvent les tableaux des dinosaures bleus et les têtes de pharaons.
Après enquête, nous pouvons vous dire que ces tableaux n'existent pas dans la version officielle et qu'il s'agit de photos prises sur une préversion du Japon.

SEGAMANIA

Thierry Charbit, de Lyon, possède une console Sega et un ordinateur MSX. Il nous dit adorer Micro News et il nous envoie les trucs suivants pour **Quartet** sur la Sega : il y a un passage secret dans ce jeu, comme dans Nemesis 1 et 2 ! Au niveau 2, il faut être à deux, prendre l'étoile et la clé, se positionner devant la porte noire et, *en même temps*, passer la porte. Vous vous trouverez alors dans l'écran secret : des dizaines de monstres-Amei vous attendent et chaque balle-point vaut 500 ou 2000 (!) et de plus, si on vous touche, vous ne perdrez pas d'énergie, c'est génial ! Ce bonus dure près d'une minute.
Au niveau 3, la bouteille pour être invincible se trouve au milieu des pierres, à gauche du dragon bleu.
Au niveau 6, il faut tirer sur la statue afin que les têtes des quatre monstres arrêtent de bouger.



COURRIER DES LECTEURS

You know what ? I'm happy... Vu le nombre grandissant de sacs de courrier qui débarquent le matin à Micro News, il y a en effet plutôt de quoi se réjouir. Continuez les gars, c'est parfait comme ça, on ne demande qu'à répondre à vos questions les plus tordues, vos insultes les plus vicieuses, vos compliments de plus en plus dithyrambiques. Notre facteur va avoir du boulot...

MEFIEZ-VOUS DES IMPORTS

J'ai de sincères félicitations à faire à votre journal... Il est amusant et bien écrit... Vous êtes les premiers à tester les nouveautés et vous n'hésitez jamais à dire la vérité sur un soft : bravo, vos louanges n'en ont que plus de valeur. Mais vous avez critiqué Rockford, de Melbourne, après sa sortie. Vous en avez dit du mal, mais trop tard, je l'avais déjà acheté... (E.Rigaud, Lille)

Le problème est en effet important. Comme vous le faites remarquer, nous testons les softs le plus vite possible et nous avons généralement pas mal d'avance sur les autres. Mais de temps en temps, certains éditeurs "oublient" de nous donner les logiciels avant de les mettre dans le commerce. Cela peut être lié à certains impératifs techniques de l'éditeur (c'était le cas pour Rockford), mais c'est parfois une attitude volontaire de quelques sociétés qui, craignant une mauvaise critique, préfèrent mettre d'abord les jeux en boutique pour faire un minimum de ventes. Evidemment, plus le soft est nul, plus c'est fréquent... Nous ne pouvons pas y faire grand chose, si ce n'est de vous conseiller d'attendre le test du jeu dans Micro News avant de délier votre bourse. Heureusement, ces méthodes critiquables ne sont pas encore trop répandues. Méfiez-vous aussi des imports directs que pratiquent certains revendeurs. Ils le font certes pour vous faire plaisir, mais vous vous exposez à des dégréments : jeux beaucoup plus chers, en anglais, et qui parfois ne peuvent tourner sur une bécane française : c'était le cas de la version US de *The Tree Stooges* sur Amiga, vendue à prix d'or dans certaines boutiques. Là, ce n'est plus le test qu'il faut attendre, mais la diffusion d'une version française.

LISTINGS ET BRIMADES DU MSX

De nombreux lecteurs nous ont écrit pour nous demander des listings sur MSX et vous êtes également nombreux à vous plaindre de la diminution des tests, articles et news sur le MSX en général (Thierry Fiey, Nicolas Krohn, Alain Sterckeman, M. Jouergli, Omar Machrouh, Stéphane Mauris, R. Vancasteren).

Pour les listings, les magazines micro multi-machines sont tous confrontés à ce problème : les listings prenant beaucoup de place, comment faire pour satisfaire tous les utilisateurs des différents ordinateurs ? Il est vrai que ce point semble crucial pour les utilisateurs MSX qui sont délaissés par la presse micro en général mais qui, paradoxalement, semblent très friands de listings. Nous sommes tout à fait conscients de ce problème mais nous n'avons pas pu le solutionner jusqu'à présent car, croyez-le, nous avons eu énormément de travail durant ces derniers mois.
Voici notre solution : nous vous proposerons à la rentrée des numéros hors-série consacrés uniquement aux listings d'un seul ordinateur et nous commencerons avec le MSX ! (les autres machines suivront...)
Au sujet de l'actualité du MSX en général, nous ne pouvons pas inventer ce qui n'existe pas. A part de rares exceptions (comme récemment Crazy Cars et Crafton & Xunk), les éditeurs français s'en sont tous désintéressé, ce qui enlève une grosse part du dynamisme des news MSX. Il reste le Japon, les Pays-Bas, l'Espagne. Au Japon surtout, le MSX est encore très fort et les nouveautés continuent d'affluer avec une qualité croissante grâce, notamment, aux cartouches mégarom et aux puces intégrées (S.C.C.) qui décuplent les capacités graphiques et sonores des MSX. Encore faut-il pouvoir disposer de ces jeux en France, ce qui n'est pas toujours évident, la plupart des gros importateurs suivant les éditeurs dans leur désaffection du standard. De plus, il y a actuellement une pénurie mondiale des circuits mémoire qui sont la base des cartouches : les prix grimpent, même au Japon où le prix public des nouvelles cartouches est de 300 F. Lorsqu'on ajoute les frais d'importation, on arrive en France à des prix élevés, propres à décourager plus d'un éventuel importateur.

Il est vrai également que nous avons un peu négligé le MSX dans les derniers numéros de Micro News. Nous nous en excusons, mais vous pouvez constater que nous nous sommes déjà rattrapés dans ce numéro-ci, où sont testées de nombreuses nouveautés qui devraient être prochainement disponibles en France. Les prix, malheureusement, seront plus élevés que ceux habituellement pratiqués mais il y a une compensation et pas des moindres : les nouvelles cartouches japonaises sont grandioses, et nous n'exagérons pas !
De plus, un nouveau personnage fera son apparition dans le prochain numéro : **Samouraï Micro**, le grand spécialiste de la micro japonaise qui nous fera, chaque mois, des révélations surprenantes sur tous les produits micro en provenance du Pays du Soleil Levant : MSX, consoles de jeux, CD Rom et toutes les nouvelles innovations technologiques qui vous seront livrées en avant- première !

ATARI OU...

Je désire faire l'achat d'un MSX2 mais, avec le ST dans le coin, j'hésite... Quelles différences les démarquent tous les deux ? De plus, j'ai peur d'acheter un MSX2 et de n'avoir que 2 ou 3 jeux... Par ailleurs, j'aimerais savoir si les "plombeurs" de logiciels sont possiblement "contactables" à la sortie d'un jeu. Si oui, où les joindre ? (Sébastien)

Vaste problème que voilà. Si je réponds "ST", tous les fans du MSX vont me guetter à la sortie, et réciproquement. Abordons un terrain moins glissant, celui des différences. Le ST est un 16 bits, 68000, le MSX2 un 8 bits, Z80. Le ST est, à peu près, quatre ou cinq fois plus puissant que le MSX2 dans tous les domaines, excepté le graphisme. La résolution d'origine d'un MSX2 est légèrement supérieure. Mais aujourd'hui, avec des softs comme Spectrum (cf le dossier Atari), le ST est repassé devant. Et il se pose évidemment le problème des logiciels. Bien sûr, il en existe plus de 2 ou 3 sur MSX2. Mais il y en a moins que sur le ST... Bref, le MSX2 reste une très bonne machine pour ceux qui la possède, mais l'Atari ST est plus actuel.
Et pour contacter des plombeurs, vous pouvez toujours passer par notre intermédiaire.



PITIE MR. NINTENDO !

En attendant la sortie de la console Nintendo 16 bits, pourriez-vous me donner les caractéristiques techniques de la console Nintendo actuelle ? Les jeux proposés actuellement datent d'au moins dix ans. Vivement les nouveautés pour cette console qui cache bien son jeu, et ses jeux aussi pour l'instant... Messieurs de Nintendo, surtout M. Lowry, ayez pitié de nous, pauvres consommateurs en mal de cartouches. Où sont Nemesis, Gauntlet, Zelda, Dragon Quest, etc. J'en bave d'avance. Micro News, faites quelque chose ! Je brûlerais des cierges en votre nom, mais parlez-moi de Nintendo. Longue vie à votre journal.
(Jean-Pierre Chatain, Grenoble)

Cher lecteur assoiffé de Nintendo, vous pouvez arrêter de baver (surtout si c'est sur votre journal préféré...). Il est temps pour vous de faire ample provision des cierges que vous pourrez faire brûler à la gloire de Micro News. C'est en effet le seul journal restant en communication télépathique permanente avec ses lecteurs puisque, avant même de recevoir votre charmante lettre, nous avions posé vos questions aux responsables de Nintendo en France. Toutes vos craintes vont se dissiper en lisant les "news" sur Nintendo, en début de ce numéro : les super cartouches arrivent et certaines seront déjà disponibles lorsque vous lirez ces lignes, notamment *La légende de Zelda* !

Quant aux caractéristiques techniques de la console, c'est encore un secret jalousement gardé mais nous allons montrer votre lettre aux responsables Nintendo et... nous affons les moyens de les faire parler, donnerwetter ! (Rappelez-vous la couverture du numéro 9 qui était une fidèle illustration d'un interrogatoire typique des enquêtes Micro News...)
Merci pour votre lettre et bravo pour votre fougue et votre passion ! A bientôt.

NEC IN USA

Etant un fidèle lecteur de votre journal, j'ai découvert dans le dernier numéro les capacités de la nouvelle console NEC 16 bits. Partant aux Etats-Unis cet été, je voudrais savoir s'il est possible d'adapter une NEC américaine au réseau français ?
(Aurélien Legrand, Amiens)

Il faudrait d'abord que la console NEC soit en vente aux Etats-Unis cet été, ce qui n'est pas encore certain. Attention aussi au standard T.V. américain, le NTSC, qui n'a rien à voir avec le système secam français : il y a incompatiblité totale entre les deux systèmes ! La fréquence de pulsion du courant électrique est également différente : 50 Hz en France, 60 Hz aux USA. Vous devrez donc posséder impérativement un moniteur ou une télévision multi-standard (pal, secam, NTSC) et la console doit être polyvalente 50/60 Hz. Faites bien attention donc, avant de faire des frais que vous pourriez regretter par la suite. Par exemple, les cartouches Nintendo américaines et japonaises ne fonctionnent pas sur les consoles Nintendo françaises.

AMIGA VAINCRA !

Votre canard est extra, je dirais même dément. Ça a pourtant été difficile d'en trouver un (de canard) parlant d'Amiga (ce superbe micro aux qualités étonnantes)...
(Charles Adarnopoulos, Chatou).

Ok, j'ai tiré cette lettre au hasard, pas parce que j'aime bien les compliments (quoique...), mais simplement parce que nous recevons de plus en plus de lettres de félicitations provenant de fans d'Amiga. C'est vrai que l'Amiga a trop souvent été négligé par la presse mais, en grande partie grâce à nous et aux éditeurs qui se mettent à développer à tour de bras, cette situation est en train de changer. Et vous avez vu ? Ce mois-ci, il y a plus de 100 nouveautés exclusives Amiga dans Micro News !

MANETTES MSX

Un grand bravo à votre revue que je trouve géniale. Longue vie à ce magazine. Peut-on trouver Coaster Race (Sony) en France ? A-t'on des chances de voir Goonies 2 en France ? Pourriez-vous m'indiquer des manettes de jeux spéciales pour MSX ayant deux fonctions (bouton A et bouton B) ?
(Patrick Gorge, Marçon)

Coaster Race n'est plus disponible en France, nous vous recommandons F1 Spirit qui est la meilleure course automobile sur MSX. Pour le moment et à notre connaissance, Goonies 2 n'est disponible qu'au Japon. Quant aux manettes spécifiquement MSX, c'est-à-dire possédant deux boutons de tir distincts avec chacun sa propre fonction, elles sont très utiles pour certains jeux tels Nemesis, Salamander, L'Oiseau de Feu, Vampire Killer, etc. Voici les principales : Canon VJ-200, Philips NMS 1115, Quickshot 5



ALLIANCE AMSTRAD-ATARI

Bravo tout d'abord pour votre revue... J'aurais une question à vous poser : étant possesseur d'un CPC 464 et d'une imprimante Amstrad DMP 2000 ainsi que d'un Atari 520 STF, je voudrais savoir s'il serait possible de relier la DMP 2000 à l'Atari ? Quels sont les modifications à effectuer et le coût de l'opération ? (Thierry Ineich, Tonneins)

A priori c'est faisable, mais il y a quand même de sérieuses limites. Amstrad a de très mauvaises habitudes, entre autres celle de ne jamais respecter entièrement les standards en vigueur. C'est le cas par exemple des prises joystick des CPC, qui sont bien à la norme Atari pour le format physique mais dont le cablage empêche, par exemple, le fonctionnement des auto-fire. Pour l'imprimante, c'est pareil, le cable d'origine fourni avec les CPC étant avec des connecteurs plats, au lieu des traditionnels broches que l'on trouve sur tous les autres ordinateurs. Néanmoins, si les connecteurs sont différents, les signaux transmis sont identiques. La seule modification à réaliser consiste donc à acheter une prise male dites "DB25" et à la souder en lieu et place du connecteur que vous aviez l'habitude de connecter au CPC. Attention, l'opération n'est pas spécialement difficile mais demande beaucoup de soin et de doigté, en raison de l'extrême finesse du diamètre des fils. En cas de doute, renseignez-vous auprès d'un revendeur, peut-être possède-t-il le cable magique, mais rien n'est moins sûr. Dernière chose, les nouvelles DMP 2160 intègrent un connecteur standard et peuvent donc être reliées à n'importe quelle bécane via un cable série classique. Enfin, pour terminer, je vous signale que si vous en avez les moyens, mieux vaudrait acheter une nouvelle imprimante, car la DMP 2000, lente et de qualité moyenne, fera "cheap" à côté du 520 ST. Vite fait, je vous signale deux excellentes imprimantes pour ST : la Star LC10 et la Citizen 120D, vraiment très bonnes et vendues autour de 2500 F.



89 bis, rue de Charenton, 75012
PARIS - Tél. : 43.42.18.54 +
Ouvert du mardi au samedi
de 10 h à 19 h
Métro : Ledru-Rollin ou
Gare de Lyon

PROMOTION

Philips New Media Systems

PUBLISET Spécial PAO

VS 0040
- ☐ MONITEUR MONOCHROME HAUTE RESOLUTION
- ☐ CVBS + audio
- ☐ RESOLUTION 920 × 300

OU

VS 0080
- ☐ MONITEUR COULEURS HAUTE RESOLUTION
- ☐ CVBS + RGB-LIN
- ☐ RESOLUTION 600 × 285

NMS 8245
- ☐ ORDINATEUR MSX-2
- ☐ Mémoire 64 KB ROM
  128 KB Video RAM
  128 KB User RAM
- ☐ Disk drive double capacité 720 KB
- ☐ Qwerty/Azerty

NMS 1431
- ☐ IMPRIMANTE MATRICIELLE QUALITE COURRIER
- ☐ 80/137 caractères/ligne
- ☐ 120 caractères/seconde

SBC 3810
- ☐ MSX-MOUSE

DYNAMIC PUBLISHER NMS 8984/21
- ☐ LOGICIEL DESK TOP PUBLISHING

LOGICIELS GRATUITS
- ☐ MSX-BASIC
- ☐ MSX-DOS
- ☐ DESIGNER PLUS
- ☐ EASE - traitement
  - base de données
  - tableur
  - graphiques
  - calendrier
  - calculatrice

MONO : 6 490 F
COULEURS : 7 990 F
(TVA incluse)

ORDINATEURS MSX

CANON V20 MSX1 : 990 F

PHILIPS NMS 8220
MSX2 sans lecteur de disquettes : 1 750 F

PHILIPS NMS 8245
MSX2 lecteur de disquettes 720 K : 3 490 F
livré avec logiciel EASE : Wordpro, DataBase, Calcform, Charts et Designer +

PHILIPS NMS 8280
2 drives 720K + souris + digitaliseur d'images intégré + logiciel de traitement d'image : 7 990 F

MONITEURS COULEUR

PHILIPS CM 8801 (300 x 285) : 1 990 F

PHILIPS VS 0080 (600X285) : 2 990 F

MONITEUR MONOCHROME

PHILIPS 7502 : 990 F

LECTEUR DE CASSETTES MSX

PHILIPS VY0030 : 350 F

DISQUETTES PAR 10

5"1/4 MD/1D : 49 F
3"1/2 MF/2DD (135 TPI) : 190 F
CASSETTE C20 : 7 F (11 = 70 F)

IMPRIMANTES MSX

SONY PRNC-41, COULEUR : 990 F
SONY PRNT 24 : 990 F
PHILIPS NMS 1421 : 2 290 F

MUSIQUE

CLAVIER MUSICAL PHILIPS NMS 1160 : 1 190 F
PHILIPS MUSIC MODULE NMS 1205 : 790 F

MANETTES DE JEUX MSX

PHILIPS VU 0001 (1seul bouton de tir) 49 F
CANON VJ-200 : 99 F
JOYPAD SONY JS-33 : 99 F
QUICKSHOT V : 129 F
NMS 1115 PHILIPS (microswitch) : 159 F
TRACK-BALL CAT : 350 F
SOURIS 390 F

ACCESSOIRES MSX

CABLE HI-FI POUR MUSIC MODULE : 65 F
CABLE MAGNETO : 65 F
KIT D'AZIMUTAGE MAGNETO : 95 F
CABLE IMPRIMANTE : 250 F
ROULEAU PAPIER SBC 431 : 35 F
2 ROULEAUX PAPIER CANON TP-221 : 120 F
RUBAN SBC 427 : 89 F
RUBAN SBC 428 : 110 F
RUBAN SBC 436 : 135 F
RS-232C : 1 190 F
SYNTHETISEUR VOCAL MSX 1 (français) K7/D : 290 F/350 F
PORT RALLONGE SYNTHE VOCAL : 120 F
BOITE RANGEMENT 50 DISQUETTES 3"1/2 : 99 F
TABLETTE GRAPHIQUE PHILIPS NMS 1150 : 1 190 F
EARPHONE (écouteur espion) : 199 F
BRAS ROBOT SV 2000 : 590 F
PRONLONGATEUR PERITEL/PERITEL : 190 F

JEUX EN CASSETTES A 29 F

BACKGAMMON •
BARNSTORMER
BOOM
BUZZ OFF •
EDDIE KIDD JUMP CHALLENGE
ICE
MILK RACE
MOON RIDER
RASTERSCAN
SALVAGE
SCENTIPEDE
SKRAMBLE
SMACK WACKER
SNAKE IT
SOUL OF A ROBOT

• 32 K

JEUX EN CASSETTES A 49 F

CHILLER
COLONY
EUROPEAN GAMES
FEUD
FORMULA ONE SIMULATOR
HOPPER
JACKLE & WIDE
JET BOMBER
JET FIGHTER
KICK IT
KNIGHTIME
LAZY JONES
MAZES UNLIMITED
MOLECULE MAN
NINJA
OCTAGON SQUAD
OH NO
OIL'S WELL
PANEL PANIC
PROFESSIONAL SNOOKER
ROBOT WARS
SPACE WALK
SPEED KING
STORM
STREAKER
TERMINUS
THE HEIST
TIMECURB
VIDEO POKER
VOIDRUNNER
WINTER OLYMPICS

JEUX EN CASSETTES A 75 F

APEMAN STRIKES AGAIN
BOUNDER
CITY CONNECTION
CRAZY GOLF
CUBIT
D-DAY
DROME
EXERION
FORMATION Z
FUZZBALL
HUMPHREY
ICE KING
INTERNATIONAL KARATÉ
MAYHEM
MEANING OF LIFE
PUNCHY
SNAKE RUNNER
SPY STORY
THE HEIST
TOP ROLLER
TRAILBLAZER
ZORNI

JEUX EN CASSETTES A 95 F

❋ ADDICTABALL
ARCADE FOOTBALL
ARKANOID
ATTACK OF KILLER TOMATOES
BATMAN
COSMIC SHOCK ABSORBER
CYBERUN
DEATH WISH 3
DEMONIA
DESOLATOR
EGGY
❋ GUNSMOKE
HEAD OVER HEELS
HOWARD THE DUCK
❋ INDIANA JONES
JACK THE NIPPER 1ou 2
MARTIANOIDS
❋ MASK 2/2
MASTER OF THE LAMPS
MASTER OF UNIVERS
OCTOPUS
RUNNER
TUER N'EST PAS JOUER
10TH FRAME
THE DIARY OF ADRIAN MOLE
WINTER GAMES

• 32 K

CASSETTES PRIX DIVERS

❋ ELITE	120 F
L'AFFAIRE VERA CRUZ	165 F
MANDRAGORE	165 F
OMEGA PLANETE INVISIBLE	165 F
❋ TERRAMEX	120 F

Cartouches en exclusivité.
Importation directe du Japon. Quantité limitée.

ARAMO	190 F
BATTLE OF PEGUSS	190 F
CASTLE EXCELLENT	290 F
❋ CROSS BLAIM	230 F
❋ DARWIN 4078 MSX 2 - 1 MEGA	230 F
FANTASM SOLDIER	290 F
FINAL ZONE	190 F
GARYU-O MSX2 - 2 MEGA (avec moniteur)	290 F
HYDLIDE 2 MSX1 - 1 MEGA	290 F
KING KONG 2 MSX2 - 1 MEGA	290 F
KING'S KNIGHT	190 F
L'OISEAU DE FEU MSX2 - 1 MEGA	290 F
MONSTER'S FAIR	190 F
SCRAMBLE FORMATION MSX2 - 2 MEGA	290 F
SUPER TRITORN MSX2 - 1 MEGA	290 F
VAXOL	290 F

❋ = Nouveauté

COMPILATIONS

COMPILATIONS 5, 6, 7
K7/ D : 95 F/120 F

COMPILATION 5
(Kick It, Hopper, Space Rescue, Oh Shit)

COMPILATION 6
(Ice, Moon Rider, Smack Wacker, Robot Wars)

COMPILATION 7
(Panique, Panel Panic, Snake It, Mazes Unlimited)

KID KIT
(L'héritage, Pyroman, Je compte, Images, Règlement de compte, Solfège, 1 K7 Audio, Stylo, etc...) K7 ou D : 299 F

SUPER SELLERS 1
(Jet Bomber, North Sea Helicopter, The Heist)
K7 : 145 F, D : 175 F

SUPER SELLERS 2
(Drome, Time Curb, Confused)
K7 : 145 F, D : 175 F

❋ FUN GAME 1 (K7) 49 F
(alpha blaster, stop the express)

❋ FUN GAME 2 (K7) 49 F
(scentipède, Mac Attack)

❋ FUN GAME 3 (K7) 49 F
(kickit, space buster)

❋ FUN GAME 4 (K7) 120 F
(city connection, Formation Z)

COMPILATION DE 30 JEUX AACKOSOFT
(6 K7) 199 F
(3 D) 249 F

CARTOUCHES A 79 F

BUTAMARU PANTS
MR CHING
STEP UP

CARTOUCHES A 99 F

GREEN BERET

CARTOUCHES A 149 F

DUNKSHOT
HOLE IN ONE
ROLLERBALL
SPACE MAZE ATTACK

CARTOUCHES A 169 F

INPECTEUR Z
PLANETE MOBILE

CARTOUCHES A 190 F

ANTARTIC ADVENTURE
ATHLETIC LAND
CIRCUS CHARLIE
COMIC BAKERY
EGGERLAND MYSTERY
HOLE IN ONE PRO
HYPER SPORT 1 ou 2
LODE RUNNER
MAGICAL KID WIZ
MAPPY
MIDNIGHT BROTHERS
MOPIRANGER
RELICS
SKY JAGUAR
SPACE CAMP
SUPER COBRA
TANK BATTALION
TIME PILOT
TOPPLE ZIP
TWIN BEE

CARTOUCHES A 230 F

BILLIARDS
BOSCONIAN
BOXING
DIG DUG
❋ F1 SPIRIT
FOOTBALL
GALAGA
GALAXIAN
GAMES MASTER
HYPER RALLY
HYPER SPORT 3
KING'S VALLEY
KNIGHTMARE
NEMESIS
NEMESIS 2
PENGUIN ADVENTURE
PING PONG
Q BERT
ROAD FIGHTER
❋ SALAMANDER
TENNIS
THE GOONIES
THE MAZE OF GALIOUS
YIE AR KUNG FU 2

CARTOUCHES MSX 2

EGGERLAND MYSTERY 2 : (MSX 1 & 2)	230 F
HOLE IN ONE SPECIAL	230 F
METAL GEAR	290 F
SUPER RAMBO SPECIAL	290 F
VAMPIRE KILLER	290 F
❋ USAS (Mégarom MSX2)	290 F

JEUX AACKOSOFT

cassette : 95 F — disquette : 120 F
cassette $$$: 75 F — disquette $$$: 99 F

ALPHAROID
BEACH HEAD
BOUNCE $$$
BREAK-IN
CHIMA CHIMA
CHOPPER 1 $$$
CONFUSED
COURAGEOUS PERSEUS
DAWN PATROL
EXTERMINATOR $$$
FLIGHT DECK
INCA
MR. JAWS $$$
NORTH SEA HELICOPTER $$$
OIL'S WELL $$$
PICO PICO
POLAR STAR
POLICE ACADEMY $$$
SAILOR'S DELIGHT $$$
SCIENCE FICTION $$$
SKOOTER
SNAKE
STAR FIGHTER $$$
STAR WARS $$$
THE TRAIN GAME
❋ THEXDER
ZANAC

JEUX CASSETTES/DISQUETTES PRIX DIVERS

L'HERITAGE	149 F/149 F
LODE RUNNER (D)	190 F
MACADAM BUMPER	159 F/159 F
MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE	190 F/190 F
PYROMAN (D)	190 F
REGATE	149 F/149 F

JEUX DISQUETTES MSX 2

BAD MAX (720 K)	290 F
BREAKER	149 F
CHOPPER 2	145 F
❋ CRAFTON & XUNK	190 F
❋ FINAL COUNT DOWN	149 F
L'AFFAIRE	190 F
HYDLIDE	190 F
INFINI	190 F
LEATHER SKIRTS	190 F
LES PASSAGERS DU VENT	190 F
❋ PLAY HOUSE STRIP POKER	149 F
RAD-X	149 F
RED LIGHTS OF AMSTERDAM	190 F
RENDEZ-VOUS AVEC RAMA	190 F
THUNDERBALL	145 F
T.N.T.	190 F
WORLD GOLF	190 F

JEUX METHODIC SOLUTIONS

K7 : 95 F - D : 120 F

NINJA 2
ALPINE SKI
BATTLE CHOPPER
❋ FLIGHT DECK 2
HARD BOILED
HYPE
INDY 500
LIFE IN THE FAST LANE
MINER MACHINE
POLICE ACADEMY 2
TT RACER

MUSIQUE

ASTROMUS	190 F
INTRODUCTION A LA MUSIQUE	179 F
MUE (C)	99 F
MUSIX	95 F

EDUCATIFS BASIC

DIALOGUE AVEC UNE SAUTERELLE	99 F
INITIATION AU BASIC 1 OU 2	179 F

EDUCATIFS

ANGLAIS 1 OU 2	195 F
LOGO (CARTOUCHE)	490 F
LOS GUSANITOS	165 F
MICROPROCESSEUR	99 F
MASTERVOICE WORDSTORE	155 F
MX DISSERT PHASE 1 OU 2	175 F
TEMPO TYPING (D) MSX2	190 F

GRAPHISME

AACKO DRAW & PAINT	95 F/120 F
CHEESE II + SOURIS (D)	590 F
COLOR PACK	99 F
EDDY II (C)	190 F
EDDY II + TRACK BALL (C)	490 F
KATUVU	149 F

MATHS

JE COMPTE (calcul + 4 jeux)	149 F
LE MINOTAURE	160 F
MONKEY ACADEMY (C)	190 F
CALCUL (C)	99 F

SIMULATEURS VOL/COMBAT

ACE OF ACES	95 F
SPACE SHUTTLE	95 F
❋ 747 FLIGHT SIMULATOR	95 F/120 F
SPITFIRE 40	120 F

JEUX DE SOCIETE ET REFLEXION

BACKGAMMON SONY (C)	190 F
BRIDGE NICE IDEAS	250 F/260 F
THE CHESS GAME	95 F/120 F
THE CHESS GAME II (MSX2,3D) (D)	190 F
CONFUSED (puzzle animé)	95 F/120 F
OTHELLO COMPETITION	195 F
SOFT MANAGER (D)	149 F
SCRABBLE (en anglais) (K7)	120 F
ULTRA CHESS (K7)	95 F

❋ = Nouveauté

UTILITAIRES

AACKO BASE (Disk + K7)	390 F
AACKO TEXT (Disk + K7)	390 F
BILAN PLUS (Comptabilité MSX2) (D)	990 F
DEVPAC (K7 ASSEMBLEUR MSX1)	245 F
MINICALC	199 F
HOME OFFICE TABLEUR (Tableur + Graphismes, en français) (C)	590 F
MX BASE	75 F
MX CALC	75 F
MX FONCTION D	175 F
MX GRAPH	175 F
MX MATH	175 F
MX STAT	175 F
MX STOCK	175 F
MX TELX (D)	590 F
MX TEXT D	175 F
PHITEL	190 F
SOFT CALC (MSX 2) (D)	290 F
SOFT FONCTIONS (MSX 2) (D)	290 F
SOFT GRAPH (MSX 2) (D)	290 F
SOFT STOCK (MSX 2)	320 F
TEX	175 F/195 F
TURBO PASCAL (D)	790 F
TURBO TUTOR (D)	469 F
TURBO DATA BASE (D)	690 F

DYNAMIC PUBLISHER
(Logiciel de mise en page) MSX2 (D) 128K RAM 490 F

LIVRES MSX

INITIATION AU BASIC	118 F
GUIDE DU GRAPHISME	110 F
56 PROGRAMMES	78 F
JEUX EN ASSEMBLEUR	78 F
ROUTINES GRAPHIQUES EN ASSEMBLEUR	78 F
PROGRAMMES EN LANGAGE MACHINE	78 F
TECHNIQUES DE PROGRAMMATION DES JEUX EN ASSEMBLEUR	98 F
ASTROLOGIE, NUMEROLOGIE, BIORYTHMES	98 F
LE LIVRE DU MSX	110 F
LA DECOUVERTE DES MSX	110 F
CLEF POUR MSX	150 F
JEUX D'ACTION, HASARD ET REFLEXION	110 F
GUIDE DU BASIC	128 F
TRUCS ET ASTUCES POUR MSX	149 F
PROGRAMMES POUR MSX	79 F
LE LIVRE DU DISQUE MSX	110 F

PRATIQUE DU MSX2 185 F

SEGA

CONSOLE SEGA avec 2 poignées + 1 jeu :	990 F
PISTOLET INTERACTIF avec 3 super jeux de tir :	449 F
LUNETTES 3 D + missille défense 3 D :	549 F
CONTROL STICK (manette)	159 F
KONIX SPEEDKING (manette)	149 F

CARTOUCHES A 169 F
F 16 FIGHTER
MY HERO
TEDDY BOY
GHOST HOUSE
TRANSBOT
SUPER TENNIS
SPY VS SPY
BANK PANIC
GREAT FOOTBALL
GREAT BASKETBALL
GREAT GOLF
PRO WRESTLING
QUARTET
SECRET COMMAND
SHOOTING GALLERY
THE NINJA
WONDER BOY
WORLD SOCCER
ZILLION

CARTOUCHES A 219 F
ACTION FIGHTER
ALEX KIDD IN MIRACLE
WORLD GRAND PRIX
ASTRO WARRIOR/PIT POT
BLACK BELT
CHOPLIFTER
ENDURO RACER
FANTASY ZONE
GANGSTER TOWN

CARTOUCHES A 269 F
FANTAZY ZONE II
MISSILE DEFENSE 3 D
OUT RUN
ROCKY
SPACE HARRIER
ZAXXON 3 D
AFTER BURNER 349 F

Pour les envois en Province, utilisez ou recopiez le bon de commande. Afin de réduire les frais d'envoi et d'éviter les erreurs, nous n'acceptons pas les envois en contre-remboursement. N'oubliez donc pas de joindre un chèque à votre commande. N'oubliez pas non plus les frais de port (20 F pour les jeux et accessoires et 90 F pour le matériel) à ajouter au montant de la commande.

Si vous désirez un crédit par correspondance, appelez-nous au téléphone : (1) 43.42.18.54 ou écrivez-nous. Dans les deux cas, précisez le matériel désiré ainsi que le montant de versement comptant (de 10 à 20 % du prix total) et le nombre de mensualités souhaitées. Les crédits en magasin sont immédiatement traités par Minitel.

Tous nos envois logiciels ou matériels sont faits le jour même dès réception de votre courrier. Trois personnes travaillent au service des envois afin que vous, amis de Province, soyez servis presque aussi rapidement que nos amis de Paris, qui ont la chance d'avoir leur caverne d'Ali-Baba MSX à portée de métro !

Pour les logiciels étrangers, nous pratiquons souvent l'importation en direct, c'est pour vous l'assurance d'être le premier servi au meilleur prix.

Nous sommes **le seul magasin en France essentiellement consacré au MSX** et tous nos amis clients ne s'y trompent pas : notre compétence, notre dynamisme et le véritable service que nous offrons sont notre meilleure publicité. Notre volume de vente nous permet de vous proposer **des prix étonnants à longueur d'année sur tout le magasin**, et non pas seulement quelques prix alléchants habilement positionnés sur des produits d'appel.

Dans la jungle informatique où les prix changent si vite, nous avons toujours mis un point d'honneur lors des baisses de prix (et elles sont fréquentes !) à faire une **réactualisation immédiate de nos prix**. En cas de doute, n'hésitez donc pas à nous appeler pour vérifier un prix. Pour tout problème relatif aux achats par correspondance, contactez BERNARD.

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

CRÉDIT CREG IMMÉDIAT

Bon de commande

à retourner à MSX VIDEO CENTER - 89 bis, rue de Charenton - 75012 PARIS

Nom ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

____

____

Ville ____________ Code postal ____________

N° tél. ____________________

Marque d'ordinateur MSX ____________________

❑ Je vous commande le matériel suivant : ____________________

____

____

____

Pour un prix de : ____________________

❑ Frais de port jeux, livres et accessoires : 20 F

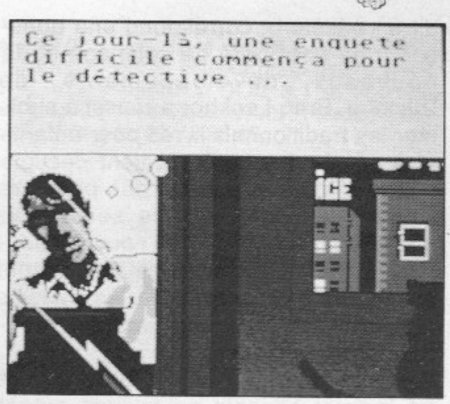
❑ Frais de port matériel : 90 F

TOTAL ____________________



l'œuvre de ses élèves et les juger globalement. Le logiciel brille également par sa richesse, avec plus de 50 choix à effectuer, et une réalisation technique sans fausse note, même s'il elle reste assez classique.
Félicitons aussi Carraz Editions pour l'intérêt pédagogique -évident- du logiciel, et son originalité. Il vient en parfait complément de "Il était une fois" et crée ainsi une gamme d'aide à l'écriture que tous les profs de français apprécieront. Il n'y a en fait qu'un seul reproche à faire, et il ne porte pas sur tel ou tel point de détail mais sur l'ensemble. Par exemple, il n'y a que deux écrans graphiques dans le soft. Ils sont superbes, mais c'est un peu léger. Pas d'animations non plus. Aucun emploi de GEM et de la souris, ce qui est pour le moins paradoxal quand on s'adresse à des jeunes. Ces critiques ne veulent pas nier l'excellent contenu pédagogique de Roman Policier, mais plutôt stigmatiser une certaine banalisation des produits Carraz.
La firme lyonnaise était, jusqu'à présent, le moteur principal de l'innovation et de l'originalité dans le monde bien terne des softs éducatifs. Mais il ne faut pas qu'elle s'endorme sur ses lauriers ! Elle est en tout cas un peu distancée par de petits nouveaux aux dents longues, je pense bien sûr à Lankhor et au génial *Rody et Mastico* ou au très bon *Troubadours*. Carraz a créé un nouveau genre de logiciels et produit toujours de très beaux softs : bravo ! Mais on attend maintenant qu'ils passent à la vitesse supérieure, ce que Lankhor a réussi d'entrée de jeu... Gageons toutefois que, titillée par la concurrence naissante, Carraz Editions saura bientôt retrouver la faculté d'innover, de nous étonner, et surtout de nous faire plaisir, ce qu'elle a si souvent réussi par le passé.
(Disquette Carraz Editions pour ST).

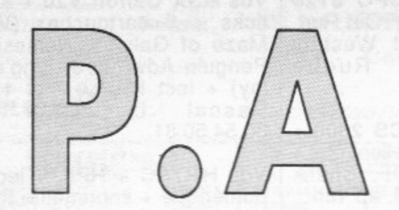
O.F.



RODY ET MASTICO
Le bon génie de l'éducation

Les enfants ne savent pas toujours la chance qu'ils ont. Quand je vois Rody et Mastico, de Lankhor, je me dis que j'aimerais bien avoir un paquet d'années en moins... A coup sûr, Rody et Mastico marquera l'histoire des softs éducatifs, comme certains logiciels Carraz ont pu le faire dans le passé.
Rody, c'est vous. Mastico, c'est un petit robot qui va vous guider durant toute l'aventure. Imaginez la situation : l'étoile multicolore a disparu et, si vous ne la retrouvez pas rapidement, le monde deviendra terne, monochrome, bi-couleur. Quel tristesse !
Le logiciel contient cette aventure, dans lequel l'enfant progresse à l'aide de questions à la difficulté bien dosée, mais il contient bien plus que ça. Il parle ! Tous les textes, tous les commentaires sont effectivement lus par une sorte de petit robot, notre copain Mastico. La synthèse vocale est très compréhensible et vraiment d'une excellente qualité. Et elle rend le soft "vivant", surtout pour des enfants. Le plaisir et l'intérêt qui s'en dégagent - nous avons fait l'expérience- sont immédiats. Les bruitages sont également superbes, au top-niveau des maigres possibilités du ST. A chaque page graphique (toutes superbes, soit





VENTES

Vds **Amstrad CPC 6128** couleur + Imprimante DMP 2000 + originaux et disquettes vierges, le tout à débattre ou séparé. Alexandre au (1)47 97 67 99

Vds **TO7** + lecteur K7 + 2 manettes + 4 logiciels + extension mémoire 16 Ko + listings 800F à débattre. Olivier Castel 16/94.58.66.67. après 18h30.

Vds **TO7-70** + lecteur K7 + jeux + manettes + interface Telecom + basic + livres etc... Le tout 3500F. Olivier Marrier 16/74.88.58.30.

Vds **HB501F Sony** + 30 jeux tous originaux dont 10 cartouches (Knightmare, Galious, Nemesis, Penguin Adventure....) 1750F. Jean Philippe Vesco (1)46.04.45.09.

Vds **Apple IIe** + 2 drives + imprimante Apple (80 col. 4 polices de caractères) + Easy Feed + Apple Writer II. 5000F Thomas Reinauld (1)46.33.72.85. Bureau

Vds imprimante **Philips** VW0020 avec ruban rechange. 1000F. Maurice Thouron 16/83.25.13.40.

Vds **pour MSX1** : Boulder Dash2 + Police Academy + Break In + Ace of Aces + Future Knight + Avenger : 300F. Olivier Zeller (1)43.28.95.43.

Vds **Canon X-07** + imprimante 4 couleurs avec papier et stylos de rechange + câble magnéto + K7 de programmation (assembleur/désassembleur/gestion de fichier...) + livre. Valeur 3000F - cédé 2000F. Philippe Hurdyk (1)43.44.54.87.

Vds **ZX Spectrum** + 2 128 Ko + manette + livre Basic 700F à débattre + vds **console CBS** avec adaptateur Atari + 14 jeux + manette 700F ou le tout 1200F. Olivier Diot (1)40.44.86.57.

Vds **C64** + lecteur K7 2000F à débattre. Hubert Gaschet (1)30.45.42.81. ap. 17h30.

Vds **pour C64/128** drive 1570. Prix à débattre. Stéphane Fougeroux 16/45.82.18.70.

Vds **MSX2 VG8235** + Vampire Killer + Usas + Nemesis 2 + Metal Gear + L'oiseau de Feu + Rambo2 + Joystick + livres + revues. Prix 1900F. Jean-Pierre Canivenq 16/61.91.46.52.

Vds **pour Atari ST** : Defender of Crown, Crafton & Xunk, Karaté Kid, Gauntlet, Prohibition, Macadam Bumper. (originaux -50%) cause vente Atari ST. Paul Soukhavong (1)47.06.82.11.

Vds **cartouches Sega** 200F chaque : Black Belt, Great Golf, Zillion, Alex Kidd, Wonder Boy. Frédéric De La Rubia (1)48.99.76.77. ap. 19h.

Vds **lecteur Toshiba** 5p1/4 double face, 720K formaté, accepte disquettes IBM/PC. Vds aussi Enduro racer. Le tout à débattre et pour Atari ST. Eric mootz 16/61.86.42.30.

Vds **MSX2 NMS 8250** 2 drives 720K + Les Passagers du Vent + Exerion + + Metal Gear + manette + MSX Dos + Home Office 2 + câbles. Le tout 4000F, encore garantie 7 mois. Sébastien Desseaux 16/22.09.35.32.

Vds **console Sega** + Hang On + Space Harrier + Rocky, sous garantie 1300F. Eric Lejeune (1)69.43.10.34. ap.19h.

Vds **Amstrad CPC 464** couleur + revues + livres + manettes, sous-garantie (01/88) 1900F. Olivier Caucjie 10 quartier buat 51600 Suippes.

Vds **MO5** + lect. K7 + crayon optique + livres. 1400F. Sébastien Noga 16/76.72.92.64.

Vds **MSX1 Philips VG8010** + écran monochrome, état neuf. Le tout 1000F. Denis Maricourt 16/44.78.73.86. ap.19h.

Vds **TO7/70** + imprimante + lect. K7 + quick disk drive + 2 quickshot 2 + 10 jeux. Prix à débattre. Mathieu Hélène 16/49.45.18.83. ap.18h.

Vds **Atari 520 STF** + 30 jeux originaux 3000F. Imprimante Seikosha GP 500A 1000F. Bible du C64 100F. Azimuth K7 pour Amstrad 75F. Dominique Nallet (1)48.61.47.78.

Vds **ZX Spectrum** +ZX1 + microdrive + interface prog. joystick Kempston + manette + 6 livres. Le tout vendu 3500F à débattre. Dominique Tavernier 16/21.97.03.47 ap.18h.

Vds **IBM PC/XT 2DD 256K** écran couleur graphique + imprimante + DOS 3.1 + manuels DOS.Basic 8000F. Richard Roset (1)60.77.20.15.

Vds **MSX2 Philips NMS 8255** + magnéto + Megaroms MSX2 + moniteur mono. + livre + revues MSX. Le tout pour 5000F (sous garantie). William Le Henanff 16/98.96.14.31.

Vds **Hector 2HR** + 2 manettes + K7 Basic + lecteur K7. Valeur 4500F laissé 2500F. Renaud Postal 16/22.76.10.30.

Vds **Atari 1040 STF** (11/88) très bon état 4500F. (1)44.02.22.01. ap. 20h.

Vds ou échange jeux pour **console Sega** : Wonder Boy, Quartet, Secret Command etc. contre Choplifter, Black Belt, Astro Warrior/Pit Pot. Samuel Sutra (1)48.22.82.09.

Vds **Sony HBF700F MSX2** + jeux (Vampire Killer, Metal Gear, etc...) + revues. 3000F. Kim-Sour Yin 16/20.37.47.40.

Vds **console Sega** + pistolet phaser + jeux + 3 manettes. Très bon état 1500F. Serge Pendelliau (1)69.96.12.64.

Vds **pour console Sega** Out Run 180F et Hang On 120F. Gwendal Daniel 16/98.84.79.87.

Vds **MO6 Thomson** + moniteur couleur HR + 6 jeux + crayon optique + manette. Prix 2000F (valeur 5700F). Emmanuel Boiteux 16/84.65.26.58.

Vds **MSX2 Sony HB700F** + Laydock + Les passagers du Vent. 2500F. Manuel Vieira (1)42.87.43.04.

Vds **TO8** + lect. disk 3,5 + câble péritel + livres + jeux (Super Tennis, Sortilèges, Silent Service). Le tout 5000F. Vds console CBS + transfo + câble + 7 cartouches. Le tout 2000F. David Baron 16/23.57.42.40.

Vds **pour MO5/TO7/TO7-70** lect. disquette DD90320 + contrôleur CD90640 + manuel + livre + disquette du DOS. Raphaël Berna (1)43.72.64.64. (répondeur).

Vds **MSX1 VG8020** + lect. K7 + 9 jeux + 2 manettes + revues + livres + moniteur couleur 3000F. Olivier Azemard 16/42.92.72.75.

Vds **Apple IIe** 128K, 80 col. + 2 drives + carte Imprimante + écran monochrome + souris + livres Basic. Prix 4000F. Gilles Turpin (1)40.85.02.80. ap.21h.

Vds **Amiga 500** 2 lecteurs + imprimante + ext midi + moniteur couleur, sous garantie -40% de la valeur soit 11000F ou 8900F sans moniteur. Jimmy Croze 16/66.01.84.50.



Vds **C64 pal** + 1541 + moniteur vert + fast load + 10 kg doc dans emballage d'origine. Prix 6000F à débattre. Pascal Mathieu 16/74.95.56.52.

Vds **Sony HB501F** + 7 cartouches + 25 K7 + documentation + prise péritel 3000F. Frédéric Penven 16/23.72.46.32.

Vds **CPC 6128** + moniteur couleur + imprimante DMP2000 + manettes + livres et docs + jeux originaux (valeur 7000F) vendu 5000F à débattre. Christophe David 16/94.63.02.54.

Vds **Sanyo PH28S** + jeux avec garantie. Vds **Yashica 64K** + lect. K7 + cordons. Prix à débattre. 16/20.03.22.91.

Vds **console Sega** (02/88) + 9 jeux (Out Run, HangOn, Choplifter, Afterburner, Grand Prix, Ghost House, Astrowar etc.) + Sega control stick. Valeur 2900F, cédé 1900F. Yann Filaudeau (1)43.98.24.69.

Vds **cartouches MSX2** : Topple Zip 200F, Rambo special 200F. MSX1 : Nightshade 200F, Planete Mobile 135F. Didier Bellanger (1)39.54.12.78.

Vds **Telestrat** neuf (facture et emballage) 990F, très peu servi. Jean-Jacques (1)48.55.40.20. ou 45.28.88.40.

Vds **Thomson MO5** + livre + 7 jeux + lect. K7 + Joystick. Laurent Viot 16/43.70.10.22.

Vds **console Sega** + Light Phaser + 3D Glasses + Space Harrier + Afterburner + Out Run + Kung Fu Kid + Rocky + Fantasy Zone + Choplifter + Missile 3D. Prix 990F. Vincent Jalowy 64.23.36.59.

Vds **Amstrad CPC 464** couleur 2000F. **Amstrad CPC 6128** couleur 3000F ou échange contre Amiga ou Atari 520ST. Teh Hooi (1)46.34.51.13.

Vds **MSX2 Sony HB700F** avec souris + manuels 2500F. Vds clavier NMS 1160 900F + Music Module 450F. Lucien Di Cola 16/20.09.50.91.

Vds **Adam + console CBS** + jeux et utilitaires + imprimante + livres. Le tout 1500F. Jean-Philippe Goffinet 16/81.82.00.08.

Vds **Apple IIc** + joystick + souris + moniteur. 5000F à débattre. Nicolas Viallard 16/94.46.59.08.

Vds **MSX VG8020** + 5 K7 + 6 cartouches + Joystick + livres Basic. Le tout 1500F. David Bareyt (1)42.46.86.06.

Vds **MSX1 (Yashica)** + moniteur couleur (Euréka) + magnéto + 8 cartouches (Penguin Adventure, Yie Ar Kung Fu 1 & 2, etc...) Le tout pour 2600F. Gino De Monté 16/27.37.86.33.

Vds pour **Amstrad CPC 6128** 3 disquettes pour 250F Out Run, California Games et Western Games. Bruce Ruelle (1)44.55.03.00.

Vds console **Atari VCS 2600** + 10 jeux, le tout en excellent état + 2 joysticks. Prix 690F. Chafik Morzak (1)46.32.01.63. ap.18h.

Vds **Atari 520 STF** (4 mois) F. Heradez 16/67.32.10.04.

Vds **Sony HB700F** + écran mono. + 3 joysticks + magnéto K7. Le tout en très bon état 2600F. Jean-Luc Tournaille (1)43.40.51.02.

Vds traitement de texte **"Le Rédacteur" pour Atari ST**, neuf avec livres + 3 discs, valeur 490F, vendu 350F (port compris). Thierry Ineich 16/53.83.41.98.

Vds **Amiga 1000** et/ou extension mémoire 2Mo 7990F. Cédric Fortin (1)45.34.69.97.

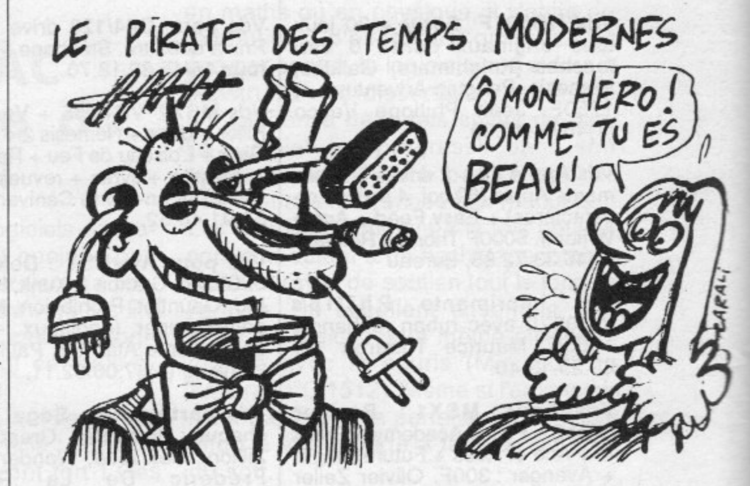
Vds **MSX Canon V20** + 2 joysticks + 8 cartouches (Vaxol, Maze of Galious, Nemesis1/2, Penguin Adventure, King's Valley) + lect K7. Le tout 1500F. Pascal Dumoutier 16/30.54.50.81.

Vds **HP75C** + HPIL + lect. K7 numérique + imprimante thermique + interface vidéo + imprimante HP82905B + nombreux livres Hewlett Packard 5000F. André Bouillaud 16/42.22.17.58.

Vds 10 logiciels News pour **Amiga 500** (Voyage au Centre, Roadwars, Esmerald Mine, etc.) Prix 1000F (valeur 2800F). Thierry Macé (1)39.47.96.23.

Vds **C64** + lect. 1541 + lect. K7 + Power cart. + originaux + 2 joysticks. Prix 3000F. M. Dubois 16/87.32.23.69.

Vds **Amstrad 6128 coul.** + 60 jeux + utilit. + revues : 4500 F. Bachellez, 39.61.88.63.



Vds **VG8235 MSX2 Philips** + moniteur couleur HR + Joystick + lect K7 + logiciels cartouches + livres + revues. Prix 5000F (valeur 8000F). Eric Pellequier 16/66.29.50.35.

Vds **Amiga 1000** + moniteur 1081 + câble impr. + manuel + Clés pour Amiga (PSI) + boîte rangement + logiciels originaux (Sinbad, Articfox, Terrorpods...) + joystick. Prix 7500F. Pierre Vittet (1)43.28.50.63.

Vds **console Sega** (11/87) tbé + 8 jeux (choplifter, Wonder Boy, Out Run...) + Phaser. Le tout 2000F. Sylvain Krupicka (1)45.09.30.11. ap.19h.

Vds **C64** + lect. disk + manette. Le tout 3000F. Vincent Suzza 16/76.05.18.44.

Vds **C64** + moniteur couleur + 1541 + 1530 + imprimante MPS80 + Tool 64 + Multiplan + livres. Le tout en très bon état pour 5000F. Michel Liehrmann (1) 60.77.68.04.

Vds logiciels Scupt 3D + Animate 3D avec manuel pour **Amiga**. 1600 F. Dominique Bournazel (1)64.08.34.37, après 18 H.

Vds **Atari 800XL** : 1000 F, **VG 5000** + magnéto + logiciels : 600 F. Gérard Bermude, (1)78.85.26.41.

Vds **Yamaha CX5M2** + DX100 + drive 720 K + moniteur + manette + logiciels musique + séquenceur DMS + clavier musical + jeux et livres : 5000 F à débattre. (1)39.69.58.32. Pascal Badiche.

Vds **C64** TBE, carton original, sous garantie + 2 manettes + livres + 35 K7 + lecteur K7 : 2500 F. Germain Lascaro, (1)60.46.42.80.

Vds **console Sega** + light phaser + joystick, carton d'origine, TBE sous garantie + 18 cartouches dont Outrun, Gangster Town, Rocky, Space Harrier : 2800 F. Germain Lascaro, (1)60.46.42.80.

Vds **revues MSX** + livres + adaptateur soft-cards + cartouche banque de données. Le tout 250 F. Remo Bergamo, (1)43.61.58.80.

Vds **Amstrad CPC664** + jeux + utilitaires : 1750 F. Eric Consolino, (16)42.69.11.57.

Vds **console Sega** + control stick + 15 jeux + light phaser et 2 jeux : 2400 F, peu servi. Alain Robin, (1)48.40.79.32.

Vds **MSX VG8020** + Green Beret + Tennis + manette :1200 F. Cherche MSX2. Tony Hulot, (16)37.28.12.23.

Vds **Commodore 128** + drive 1571 + moniteur vert + CPM : 4000 F. Lecteur K7 : 300 F + livres et revues. Christophe Quoniam, (1)48.69.47.21.

ÉCHANGE

Echange jeux **sur T08** : Les Mutants, Vera Cruz, Les Ripoux, Animatix, etc. Cherche astuces sur TO8 et souris (prix raisonnable). Hervé Roche (1)47.49.26.44.

Echange 2 cartouches **MSX1** : Lode Runner et Squishem contre 2 cartouches MSX1 : Games Master, Qbert... Joan Vives 16/56.51.98.12.

Echange **Canon V20** + cart.(Rom, Mega, K7) contre console Sega et périphériques. Laurent Thouant 16/26.72.35.01.

Echange **Atari 800XL** + 2 lect. K7 + walkman radio + perceuse *(ndlc : bonjour le bricoleur !)* contre cartouches MSX, Sega, disk Amstrad ou autre. christophe Mandet BP 53 59550 Landrecies.

CHERCHE

Cherche **moniteur couleur** pour Commodore 128 type 1902 ou 1084. Prix raisonnable. Laurent Fievet 16/21.45.32.83.

Recherche pour **Apple II+** alimentation ou console complète - carte type Epson ou grappler - carte E/S. Gilbert Plouhinec (1)46.63.53.91.

Cherche pour **Sega** jeux de 100 à 150F. Franck Noblécourt 79 rue du pavé 59530 Jolimetz le Quesnoy.

Cherche **Amiga 1000** à prix raisonnable et aussi console Sega et moniteur couleur. Stéphane Delaune 16/22.91.30.41.

Cherche correspondant possédant une console **Sega** et qui voudrait vendre ses jeux. Edouard Dos Reis (1)45.20.70.45.

Cherche lect. disk **pour Canon V20 MSX** et imprimante. Faire offre. Lionel Kasri 16/68.63.52.91.

Cherche Graphic Master Sony pour **MSX** et mémoire 64K. Faire offre. Philippe Brustlein 16/75.08.37.18.



DIVERS

Micro News cherche un fêlé du C64, un pur, un vrai de vrai, un qui connaisse tous les jeux... Bref, un pro, si possible sur Paris ou région et qui soit tenté par une carrière de grand reporter à Micro News. Si vous vous en sentez capable, envoyez-nous un petit article sur un soft récent avec vos coordonnées. Si ça nous branche, on vous fera signe. Ecrire au journal, 20, Passage de la Bonne Graine, 75011 Paris.

La société Lankhor cherche un programmeur sur CPC, un pro de l'assembleur qui connaisse aussi très bien le processeur sonore. Si vous pensez être à la hauteur, contactez Bruno Gourier au (1) 45 45 02 42 ou au 34 86 45 91. Et appellez-le de la part de Micro News, il vous accueillera bien...

Etudiant 2e année BTS Informatique donne **cours sur tous micros**. Langages : Basic, Cobol, DBase, Pascal. Philippe, (1)43.44.54.87.

SOLIDARSCOPIES

Nous ne passons pas les annonces qui relèvent manifestement du piratage mais là nous n'avons pas pu résister...

Cherche contacts avec possesseur de Commodore C64 pour échanges de programmes (jeux et utilitaires sur disks). Adam Wisniewski, Ul Florianska 22/2, 31021 Krakow, Pologne.

SOLIDARSGOLD

Emu par cette annonce, Thierry Braille, chef de marque **US Gold et Gremlin**, a spontanément proposé d'envoyer gracieusement quelques nouveautés à Adam Wisniewski !

Alors les pirates, vous savez ce qu'il vous reste à faire pour avoir les dernières nouveautés à l'œil, en emballage d'origine et tout et tout ! Il suffit de vous trouver une petite boîte postale dans un pays opprimé et de vous faire renvoyer le courrier par la suite. Nous vous conseillons l'Afghanistan, ça ne s'est pas encore fait...

SOLIDARMEE

Si vous êtes jeune et du sexe masculin, si vous avez une bonne expérience en informatique (en particulier Macintosh+) et si vous êtes passionné par la protection de la nature et de l'environnement, vous pouvez faire un **service civil d'objecteur de conscience** à la place du service militaire, pendant deux années à dater du 1er mai 1988, à la Fédération Rhône-Alpes de Protection de la Nature, section Isère à Grenoble. Vous recevrez une indemnisation mensuelle.

Le travail consiste à réaliser la maquette du journal mensuel de la FRAPNA "Le Courrier du Hérisson", à gérer les fichiers FRAPNA. Le matériel informatique est fourni, ambiance conviviale garantie.

Faire acte de candidature à FRAPNA Isère, Maison de la Nature et de l'Environnement, Place Bir Hakeim, 38000 Grenoble. Tél : (16)76.42.64.08.

"Salauds, enfoirés, pourris !"

Oui oui, bon, ben c'est vrai, vous avez un peu raison de gueuler : les petites annonces étaient gratuites et maintenant, hop, il faut débourser 30 F. Y'a quand même une raison (et une bonne) : on croûle sous les P.A., on sait plus où les mettre, y'en a jusqu'au plafond ! Résultat, on n'arrive jamais à toutes les passer. Et ceux dont l'annonce n'est pas passée ne sont pas contents du tout ; beaucoup vendent du matériel dont les prix changent vite, et ils ont besoin de l'argent pour racheter autre chose.

Alors ceux-là préfèreront sans doute payer 30 F et *être sûrs que leur annonce va passer*. Car, **première bonne nouvelle**, nous nous engageons juré-promis-craché (oh !) à passer dans le numéro suivant toutes les annonces reçues avant le 10 du mois. **Seconde bonne nouvelle** : les annonces restent gratuites pour les abonnés ! Il suffit de joindre à l'annonce l'étiquette d'expédition du dernier numéro ou une demande d'abonnement pour 6 mois ou un an. **Troisième bonne nouvelle** : le prix de l'abonnement a encore baissé. Il avait déjà baissé le mois dernier, voilà qu'ils ont remis ça. A la comptabilité (ils doivent boire à mon avis...), ils disent qu'il faut être sympa avec les abonnés et qu'on peut se permettre ce prix canon qui est du jamais-vu ! Profitez-en donc avant que le prix ne remonte car maintenant il ne baissera plus. Surtout si vous avez une annonce à passer car 89 F (abonnement 6 mois) moins 30 F d'économisé, ça fait 59 F l'abonnement, moins cher ça n'existe pas !

Trois bonnes nouvelles, une petite mauvaise nouvelle qui n'en est pas une pour les abonnés, bon ben y'avait pas d'quoi en faire un drame. Salut les gâtés !

Achtung : les annonces douteuses -genre "vends 300 jeux sur disquettes"- qui laissent planer un doute quant à leur origine pirate ne passeront pas, même accompagnées d'un chèque ! Désolé, mais c'est la loi et le jour où les éditeurs piqueront vraiment leur crise sur le piratage, ce sera par les P.A. qu'ils attaqueront. A bon entendeur...

LES PETITES ANNONCES

Retourner à **MICRO NEWS** - 20, passage de la Bonne-Graine 75011 Paris.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Téléphone .... Rubrique ....